

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi gerhana bulan dan gerhana matahari di kelas tinggi dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Penerapan langkah-langkah model pembelajaran TGT

Pelaksanaan pembelajaran mengenai materi gerhana bulan dan matahari dengan menggunakan model TGT terdiri dari enam langkah yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, menyajikan materi pembelajaran, pembuatan kelompok secara heterogen, permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok. Penerapan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya hal tersebut bisa dilihat dari hasil kegiatan guru dan aktivitas peserta didik. Aktivitas kinerja guru pada siklus I mendapatkan hasil sebesar 3.30 atau 66% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 4.47 atau 89% dengan kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus I mendapatkan skor rata-rata sebesar 2.9 dengan kategori cukup baik dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 3.6 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa ada peningkatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*).

2. Peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI setelah menggunakan model pembelajaran TGT

Peningkatan yang terjadi dapat diketahui dari perolehan skor dari setiap aspek motivasi belajar. Pertama tekun menghadapi tugas pada pra siklus memperoleh skor sebesar 52%, siklus I 66%, dan siklus II 92%. Kedua ulet menghadapi kesulitan skor yang diperoleh pada pra siklus 51%, siklus I 65%, dan siklus II 92%. Ketiga menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah pra siklus mendapatkan skor 51%, siklus I 68%, dan siklus II 91%. Keempat dapat mempertahankan pendapatnya pra siklus

mendapatkan skor 62%, siklus I 67%, dan siklus II 68%. Kelima tidak mudah melepaskan hal yang diyakini pra siklus mendapatkan skor 48%, siklus I 67%, dan siklus II 92%. Keenam senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal pra siklus mendapatkan skor 58%, siklus I 67%, dan siklus II 91%. Dari keseluruhan aspek tersebut terlihat mengalami peningkatan. Keseluruhan skor dari setiap aspek didapatkan persentase tingkat keberhasilan motivasi belajar pada siklus I meningkat 13% dari pra siklus 54% menjadi 67%, dan siklus II meningkat 21% dari siklus I 67% menjadi 88%. Berdasarkan dari aspek tersebut terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik sangat meningkat.

B. Rekomendasi

Sebagai implikasi dari hasil penelitian, berikut ini dikemukakan rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

1. Pada saat penyampaian materi sebaiknya guru mengajak peserta didik berinteraksi dan menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik, bisa menggunakan gambar yang lebih besar ataupun melalui tayangan video agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. \
2. Permainan yang diberikan harus lebih kreatif dan mudah diikuti oleh peserta didik. Permainan yang kreatif bisa dilakukan melalui pertanyaan yang disajikan dalam bentuk audio visual dan bisa juga berupa pertanyaan yang disajikan dalam kartu bernomor.
3. Media yang digunakan pada saat *tournament* harus lebih menarik dan pertanyaan yang disediakan harus sesuai dengan kemampuan peserta didik. Saat *tournament* guru harus menjadi juri dan memberikan instruksi agar peserta didik dapat menjalankan *tournament* dengan baik.
4. Untuk penelitian selanjutnya guru harus bisa menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik dan terampil sehingga antusias peserta didik dapat terangsang dan suasana pembelajaranpun lebih asik dan menarik.