

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  nilai  $t_{hitung}$  yang didapat setelah perhitungan adalah 3,036. Sementara nilai  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 1,67$ . Dengan demikian,  $t_{hitung} = 3,036 > 1,67 = t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  yang menyatakan bahwa “tidak ada perbedaan nilai rerata skor motivasi belajar siswa antara kelas yang proses pembelajarannya menggunakan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang proses pembelajarannya menggunakan model konvensional”, ditolak

Hasil analisis dan paparan di atas diketahui bahwa motivasi belajar dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada dengan menggunakan model konvensional. Hal tersebut terlihat dari ditolaknya  $H_0$  dan diterimanya  $H_1$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa menggunakan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dengan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model konvensional.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Bumi dan Alam Semesta pada siswa SD Kelas V dengan model *Cooperative Learning tipe Teams*

*Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan temuan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

Berdasarkan temuan yang telah dibuktikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar di Kelurahan Jati, Jakarta Timur.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini sangat berpengaruh positif pada siswa-siswi kelas V SDN Jati 03 Pagi, Kelurahan Jati, Kecamatan Pulo Gadung, Jakarta Timur. Hal ini terbukti setelah penelitian selesai, siswa kelas V telah menunjukkan perkembangan motivasi belajar yang baik antara lain sebagian besar siswa memiliki hasrat keinginan untuk berhasil dalam belajar, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, ulet menghadapi kesulitan, tekun menghadapi tugas, senang memecahkan masalah, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya harapan dan cita-cita masa depan. Selain itu motivasi belajar siswa didukung dengan penggunaan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) yang di dalamnya terdapat tahap penyajian kelas, pembagian kelompok, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Motivasi belajar itu sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Motivasi belajar adalah dorongan yang terdapat dari dalam dan luar diri siswa untuk melakukan aktivitas dalam belajar demi mencapai tujuan dan berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Hal tersebut timbul karena adanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, cara pengajaran yang menarik dan tidak membosankan sangat dibutuhkan guru, selain itu dorongan eksternal dari luar diri siswa yang mempengaruhi siswa seperti mendapatkan pujian dan hadiah, berupa adanya penghargaan dalam belajar dan adanya harapan dan cita-cita masa depan, khususnya pada mata pelajaran IPA.

Motivasi belajar perlu diperhatikan dalam setiap proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA. Jika penerapan model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA dilakukan dengan tepat terhadap siswa, maka yang terjadi ialah akan membawa pengaruh positif terhadap motivasi belajar pada diri siswa.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran IPA melalui model *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) dapat memunculkan motivasi belajar siswa. Terlihat pada saat melaksanakan langkah turnamen akademik yang tadinya siswa merasa bosan saat pembelajaran siswa terpacu untuk menjawab soal yang terdapat di kartu turnamen dengan benar dan berusaha untuk mendapatkan skor terbanyak di

dalam kelompoknya untuk itu membuat siswa merasa tertantang menjadi yang terbaik dalam kelompoknya. Di dalam turnamen akademik ini juga siswa dalam kelompok saling mengingatkan kelompoknya apabila mereka melakukan kesalahan seperti membuka terlebih dahulu kartu soal turnamen yang telah dibagikan tertutup sebelumnya, kartu tersebut dibuka apabila ada intruksi guru. Implementasi model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA prinsipnya mempelajari IPA sebagai kegiatan mengkonstruksi pengetahuan yang dilakukan siswa, mengembangkan sikap ilmiah dalam IPA, serta mengembangkan motivasi belajar siswa. Dengan begitu, IPA tidak lagi menjadi pelajaran yang menekankan pada aspek kognitif saja melainkan pada motivasi belajar siswa baik dari dorongan internal maupun eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Guru juga perlu mengetahui kemampuan dan kebutuhan setiap anak sehingga dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang dapat memenuhi karakteristik setiap anak. Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selain dapat mengembangkan motivasi belajar siswa, juga dapat melatih kerjasama. Kegiatan dalam pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk memvariasi cara mengajar guru di dalam kelas agar tidak membosankan dan memberi kondisi yang lebih menyenangkan dan

membuat siswa merasa tertantang dan senang sehingga motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA menjadi lebih baik.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan dan implikasi dari penelitian eksperimen yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

#### **1. Guru**

Dalam membelajarkan IPA, hendaknya guru tidak hanya menekankan pada kemampuan siswa secara kognitif saja tetapi perlu memperhatikan aspek afektif mereka. Guru perlu memperhatikan setiap siswa apakah motivasi belajar itu sudah dimiliki pada setiap siswa atau belum. Setiap siswa pada dasarnya memiliki keperibadian yang berbeda, tetapi justru mereka memiliki karakteristik yang sama halnya dengan usia sekolah dasar pada umumnya. Siswa pada kelas V SD sangat senang membentuk kelompok dengan teman sebaya tetapi ada beberapa siswa tidak terima dengan kelompok yang telah ditentukan guru sebelumnya. Oleh karena itu, guru perlu memvariasikan model pembelajaran yang selama ini digunakan dengan metode ceramah dengan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu pilihan untuk memunculkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Selain itu, tidak menutup

kemungkinan bahwa model pembelajaran pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Selain itu, penerapan model TGT dapat menjadi alternatif model pembelajaran untuk mengembangkan motivasi belajar siswa. Tidak menutup kemungkinan strategi ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk memaksimalkan motivasi belajar siswa, sebaiknya para guru memperluas pemahaman dan wawasannya tentang TGT agar pelaksanaannya akan menjadi lebih baik.

## **2. Sekolah**

Semoga dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Terutama sekolah dapat mengelola dan memberdayakan sumber belajar dan model-model pembelajaran dalam rangka menunjang proses belajar mengajar oleh guru terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan menghasilkan suatu kebijakan yang tentunya membuat siswa lebih pandai.

## **3. Bagi Peneliti Lain**

Peneliti ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD dan kaitannya dengan aspek-aspek lain.