

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Dalam bab ini dikemukakan kesimpulan, implikasi, dan saran.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Keseluruhan siswa yang diberi perlakuan menggunakan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* mampu mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretes sebelum siswa diberikan perlakuan menggunakan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* dan hasil tes akhir (postes) setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament*. Rentangan nilai dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat kelas eksperimen saat pretes antara 44--73 dan mencapai nilai rata-rata 59,38, sedangkan rentangan nilai mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat saat postes antara 64--93 dan mencapai nilai rata-rata 77,91.
- 2) Hasil uji analisis terhadap sampel kedua kelas menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal dan bersifat homogen.
- 3) Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan uji-t untuk melihat pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta. Hal ini

ditandai dengan didapatnya  $t_{hitung} = 6,14 > t_{tabel} = 1,69$  dalam taraf nyata 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis penelitian yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta.

4) Hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel.

## 5.2 Implikasi

Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen yang menggunakan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* sebagai berikut:

### 1) Penyajian Kelas

- a) Guru memberikan tujuan yang hendak dicapai.
- b) Penjelasan tentang metode yang digunakan dalam pembelajaran yakni teknik *teams games tournament* (TGT) dan langkah-langkah TGT.
- c) Guru menjelaskan materi pembelajaran.

### 2) Teams

- a) Guru membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen serta menentukan besarnya kelompok belajar yang beranggotakan 6 orang berdasarkan jenis kelamin dan jenis prestasi akademik. Setelah terbentuk beberapa tim, tim tersebut mendiskusikan materi yang telah diberikan pada saat penyajian kelas. Siswa pandai membantu anggota kelompok lainnya dalam memahami materi tersebut (peran tutor sebaya).
- b) Setiap kelompok berdiskusi mengenai materi perwatakan tokoh untuk

mempersiapkan diri dalam *tournament*.

3) *Games*

- a) Setiap siswa mendapatkan lembar kerja siswa (LKS) dan lembar jawaban Hal ini bertujuan untuk mendorong mereka agar bekerja secara individu dan mempraktikkan materi yang mereka dapat pada saat penyajian kelas.
- b) Siswa menukarkan lembar jawabannya kepada teman sebelahnya.
- c) Siswa berdiskusi untuk membahas soal tersebut dan guru memberi nilai.
- d) Siswa dan guru menyimpulkan hasil *games*.

4) *Tournament*

- a) Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja tournamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar soal, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
- b) Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- c) Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- d) Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- e) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- f) Jika jawaban penantang salah, maka kartu soal tidak bisa diambil.
- g) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
- h) Pemenang melawan pemenang dan bertemu dalam final untuk

memperebutkan juara pertama dan kedua. Kalah melawan yang kalah dan memperebutkan juara ketiga.

5) Penghargaan Kelompok

- a) Siswa mendengarkan pengumuman juara 1,2, dan 3.
- b) Penghargaan kelompok dilakukan setelah turnamen selesai dengan melihat skor akhir setiap kelompok. Skor yang diperoleh berdasarkan kartu soal yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam pedoman penyekoran dan diambil rata-ratanya. Kelompok yang memiliki nilai sesuai dengan kriteria akan diberi julukan *super team*, *great team*, dan *good team*.
- c) Siswa dan guru mengevaluasi pembelajaran melalui teknik TGT.

Berdasarkan pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat maka implikasinya ialah metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* dapat diterapkan sebagai salah satu metode pengajaran. Metode ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan metode ini pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan siswa menjadi mandiri. Cerita rakyat dapat dijadikan bahan ajar yang menarik dan bermanfaat karena di dalamnya terdapat unsur pendidikan terutama pesan moral. Melalui cerita rakyat pesan moral lebih mudah disampaikan kepada anak sehingga dapat membentuk kepribadian anak dan meningkatkan pemahaman anak pada diri dan kehidupannya. Untuk merevitalisasi cerita rakyat sebagai bahan ajar yang menarik dapat dilakukan dengan mendongeng dengan

gerak tubuh, film animasi, teater, teater baca, tontonan televisi (tetapi tidak seperti yang sekarang), teater boneka dan sebagainya.

### 5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi tersebut, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

- 1) Dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya guru dapat memilih, menentukan, dan menggunakan metode atau teknik yang tepat, bervariasi, serta memperhatikan kondisi siswa supaya kegiatan belajar mengajar lebih efektif.
- 2) Guru disarankan menggunakan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* sebagai metode alternatif dalam pembelajaran di kelas dengan materi apa pun karena dapat membuat siswa lebih aktif dan menambah pengalaman belajar.
- 3) Guru disarankan menggunakan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* sebagai metode alternatif untuk menaikkan skor kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat.