

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI-1 SMA Negeri 1 Barat Magetan. Adanya peningkatan hasil belajar ini dibuktikan dengan presentase ketuntasan siswa pada tahap Pra Siklus sebesar 63,89%, Siklus I sebesar 86,11% dan pada Siklus II sebesar 94,44%. Peningkatan hasil belajar dari tahap Pra Siklus, Siklus I ke Siklus II sebesar 30,55%.
2. Hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada karakter peduli sosial siswa terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan karakter kepedulian sosial siswa kelas XI-1 SMAN 1 Barat Magetan. Pada tahap Pra-Siklus, sebelum tindakan, tingkat kepedulian sosial siswa berada pada kategori perlu bimbingan dengan rata-rata kriteria skor. 1,79. Pada Siklus I: Setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), terjadi peningkatan rata-rata skor observasi kepedulian sosial menjadi 3,07 dengan kriteria baik. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, tingkat kepedulian sosial siswa meningkat drastis hingga mencapai rata-rata kriteria skor. 3,67. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah menunjukkan perilaku-

perilaku kepedulian sosial, seperti sikap Empati dan Sensitivitas, Keterlibatan dan Kontribusi, Sikap Kerjasama dan Toleransi, Inisiatif dan Tanggung Jawab Sosial, Partisipasi dalam Kegiatan Bersama, Siswa menyumbang atau memberikan bantuan bencana alam, Siswa saling tolong menolong dengan siswa lainnya yang membutuhkan, Membangun kerukunan kepada teman sekelas dan kepada semua warga sekolah, Kedermawanan Sosial secara Spontan, Penghargaan terhadap perbedaan. Hasil ini menunjukkan aktivitas guru pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) masuk kedalam kategori penilaian sangat baik dan siswa pada kriteria aktif.

## **B. Implikasi Teoritik dan Praktis**

Hasil penelitian sebagaimana disimpulkan di atas, memiliki implikasiimplikasi sebagai berikut:

### **1. Implikasi Teoritik**

Hasil penelitian dan temuan-temuan penelitian tentang mengajar yang efektif adalah mengajar yang dapat menghasilkan pembelajaran siswa yang efektif. Salah satu syarat untuk melaksanakan pengajaran yang efektif adalah guru yang sering menggunakan variasi metode pembelajaran yang tepat (Haryati, 2020).

Rosady meyakini bahwa model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* adalah salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Dengan pembelajaran yang menyenangkan,

siswa akan lebih termotivasi untuk mempelajari materi biologi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Rosady, 2017). Model pembelajaran TGT dikembangkan untuk membantu siswa dalam mengulas dan menguasai materi pembelajaran (Octavia, 2020).

Hasil penelitian ini memperkaya teori belajar kooperatif, khususnya model TGT, dengan penekanan pada aspek sebagai berikut:

- a. Penguatan Teori TGT dan Karakter: Penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa TGT tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif (Sejarah), tetapi juga merupakan instrumen yang powerful untuk pembentukan karakter afektif, yaitu Kepedulian Sosial. Temuan ini memperkuat pandangan Slavin (pencetus TGT) bahwa struktur tim, games, dan tournament menciptakan interdependensi positif yang esensial untuk perkembangan sosial siswa.
- b. Penelitian ini menunjukkan bahwa mata pelajaran Sejarah, yang seringkali dianggap berorientasi pada hafalan, dapat diintegrasikan secara efektif dengan model pembelajaran inovatif. TGT membuktikan bahwa pembelajaran Sejarah dapat menjadi wahana untuk pembelajaran sosial dan penanaman nilai-nilai luhur bangsa. Hasil penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan Karakter Kepedulian Sosial dan Hasil Belajar Sejarah memiliki implikasi signifikan,

terutama dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka dan pencapaian Pembelajaran Mendalam (Deep Learning).

- c. Model Pembelajaran Berbasis Soft Skills: Secara teoritis, TGT dapat dijadikan model acuan bagi penelitian selanjutnya yang fokus pada pengembangan soft skills (seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan) karena mekanisme timnya secara alami menuntut pengaktifan keterampilan-keterampilan tersebut.

## 2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis yaitu:

- a. Implikasi praktis bagi implementasi kurikulum merdeka. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara langsung menjawab tuntutan Pelajar Pancasila (P5), khususnya dimensi gotong royong (yang mencakup kepedulian sosial) dan mandiri. Peningkatan karakter kepedulian sosial yang dibuktikan dalam penelitian adalah manifestasi nyata dari dimensi gotong royong. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menjadi mekanisme pembelajaran yang menumbuhkan kepedulian karena keberhasilan kelompok hanya dapat dicapai melalui bantuan dan kerjasama antar anggota.
- b. Berdasarkan temuan ini, SMAN 1 Barat Magetan dapat menjadikan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai model rujukan. Dalam kebijakan sekolah, hasil ini mengimplikasikan perlunya sekolah mendorong guru-guru mata pelajaran lain (tidak hanya Sejarah) untuk mengadopsi model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) untuk mencapai tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada integrasi karakter dan akademik. Dalam hal pelatihan guru, perlu diadakan In-House Training (IHT) atau Workshop yang berfokus pada pelatihan guru dalam mendesain materi Games dan menyelenggarakan Tournament yang efektif sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

### C. Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, maka saran yang dapat dikemukakan bagi pihak-pihak yang terkait antara lain:

#### 1. Bagi Guru

- a. Dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru harus mempergunakan waktu dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik. Selain itu, guru harus mampu menciptakan suasana tertib, menarik perhatian dan menyenangkan siswa di dalam kelas. Suasana tertib jika guru mampu menanamkan motivasi pada siswa.
- b. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan supaya meneliti lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena dapat meningkatkan keterampilan sosial serta hasil belajar siswa.
- c. Pada pihak sekolah sebaiknya memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai model-model pembelajaran salah satunya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat menerapkan di kelasnya masing-masing.

## 2. Bagi Siswa

- a. Sebaiknya siswa membiasakan diri untuk menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- b. Siswa aktif dan antusias dalam setiap pembelajaran, karena motivasi siswa yang tinggi dalam pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran berhasil.
- c. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, dan rasa tanggung jawab siswa, dan dapat lebih fokus dalam memahami materi pelajaran agar hasil belajar dapat meningkat. Oleh karena itu melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini agar siswa dapat menjadi lebih baik lagi dalam pembelajaran

## 3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah sebaiknya selalu memperhatikan kualitas pendidikan dengan membiasakan menggunakan model pembelajaran yang variatif, kreatif dan inovatif.
- b. Menambah referensi bagi sekolah, bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan hasil

belajar dalam mata pelajaran sejarah sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.