

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menulis teks tanggapan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui tiga tahapan yaitu tahap awal (perencanaan), tahap inti (pelaksanaan), dan tahap akhir (penutup). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilaksanakan secara berkelompok dengan memperhatikan aspek penyajian kelas, aspek kelompok atau tim, aspek *games*, aspek *tournament*, aspek rekognisi tim, dan aspek kebahasaan dan perilaku selama pembelajaran.

Kemampuan menulis teks tanggapan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Leuwimunding sebelum menggunakan model pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* memperoleh nilai rata-rata 51,09 dengan kategori kurang. Sedangkan kemampuan menulis teks tanggapan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Leuwimunding setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memperoleh nilai rata-rata 80,16 dengan kategori cukup. Kemudian nilai rata-rata kelas yang tidak diberi perlakuan dengan nilai rata-rata *pre-test* 50,50 dan *post-test* 76,83.

Hasil uji hipotesis *sampel paired t-test* menggunakan SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000 nilai ini lebih kecil dari nilai taraf uji  $\alpha < 0,05$  atau nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ . Akan tetapi nilai rata-rata kelas yang diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak mendapat perlakuan, dengan peningkatan nilai rata-rata uji hipotesis yang diperoleh kelas eksperimen 29.063 sedangkan kelas kontrol 26.333 artinya  $H_a$  diterima yang berarti keterampilan menulis teks tanggapan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Leuwimunding lebih efektif ketika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

## B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

### 1. Implikasi Teoretis

- a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan dampak cukup baik bagi keefektifan pembelajaran siswa seperti pada pembelajaran menulis teks tanggapan. Di samping itu, sikap kerja sama dapat terjalin dalam penerapan model pembelajaran ini. Selain itu, kemampuan menulis dan berbicara siswa dengan mengemukakan pendapatnya dapat terasah karena adanya tuntutan bagi siswa untuk mampu memberikan pendapatnya.
- b. Motivasi untuk belajar siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis teks tanggapan. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan kenyamanan serta menciptakan kondisi kelas yang baik.

### 2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan untuk instansi yang terkait dan pengajar lainnya agar dapat melaksanakan tanggung jawab dan tugasnya dalam menyampaikan ilmu. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini memiliki manfaat lain, seperti dapat memberikan kesan yang kuat bagi siswa, membuat suasana lebih antusias dan dinamis, membangkitkan gairah dan semangat gotong royong, dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan kebersamaan dan kerja sama lebih aktif.

## C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi peneliti lain atau pembaca yang akan melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan solusi dalam menerapkan sebuah model pembelajaran agar kondisi pembelajaran lebih variatif. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat

meningkatkan kemampuan berpikir, komunikasi, dan kerja sama, selain itu suasana belajar menjadi aktif dan inovatif.

2. Bagi pendidik perlu meningkatkan kreativitasnya dengan menerapkan model pembelajaran yang beragam, agar siswa mengenal model pembelajaran dan siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dapat memperbaiki model pembelajaran atau metode yang digunakan di dalam kelas, sehingga pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan efektif dan kondusif.

