

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penjabaran sebelumnya. Adapun kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut :

1. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di SMPN 12 Kota Cirebon telah berjalan dengan baik sesuai langkah-langkah yang dikembangkan oleh Slavin, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam mengelola pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Melalui penerapan TGT, siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar, menunjukkan sikap kerja sama yang tinggi, serta lebih bersemangat dalam memahami materi IPS. Dengan demikian, implementasi TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif sehingga berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan sosial dan akademik siswa.
2. Keterampilan kolaborasi siswa setelah diterapkannya model TGT menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari observasi serta wawancara memperlihatkan jika siswa menjadi cenderung aktif berkomunikasi, saling berbagi ide, menghargai pendapat teman, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Siswa juga menunjukkan rasa tanggung jawab dan solidaritas yang lebih tinggi terhadap kelompoknya. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek interaksi sosial, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Penerapan TGT berkontribusi nyata terhadap pembentukan karakter kolaboratif siswa, sejalan dengan kompetensi abad ke-21 yang menekankan pentingnya kerja sama, komunikasi, dan

tanggung jawab bersama dalam proses belajar. Di samping itu bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 12 Kota Cirebon terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep IPS, menjawab pertanyaan dengan lebih tepat, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari. Proses belajar yang melibatkan interaksi antarsiswa dan pengulangan materi melalui permainan akademik membantu memperkuat kemampuan memahami dan ingatan siswa pada bahan ajar.

3. Faktor pendorong utama dalam keberhasilan implementasi TGT di SMPN 12 Kota Cirebon meliputi tersedianya fasilitas yang baik, dukungan kepala sekolah, serta kompetensi guru yang kreatif dan adaptif dalam merancang pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar siswa yang tinggi dan suasana kelas yang kondusif turut memperlancar penerapan TGT. Adapun faktor penghambatnya antara lain perbedaan kemampuan akademik antar siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kesulitan dalam pengelolaan kelompok yang heterogen. Meskipun demikian, guru mampu mengatasi hambatan tersebut dengan manajemen kelas yang baik, penyesuaian strategi, serta refleksi pembelajaran secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi TGT sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan lingkungan sekolah, dan partisipasi aktif siswa dalam menciptakan pembelajaran kolaboratif yang efektif.

## B. Saran

Dari hasil penelitian maka peneliti memberikan saran bagi beberapa pihak terkait, adapun sarannya yaitu:

### 1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lain karena terbukti mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan motivasi belajar siswa. Guru perlu melakukan inovasi pada setiap tahap pelaksanaan, seperti memperkaya bentuk permainan akademik dan menyesuaikan materi berdasarkan

realita yang sebenarnya. Guru sebaiknya rutin memperbaiki kendala yang muncul, khususnya dalam pengelolaan waktu dan keseimbangan antara unsur permainan serta pemahaman materi pelajaran.

## 2. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya lebih aktif dan bertanggung jawab ketika kegiatan pembelajaran kooperatif seperti model TGT. Setiap anggota kelompok sebaiknya berperan secara optimal dalam kerja sama tim, saling menghargai pendapat, serta berkontribusi terhadap pencapaian tujuan kelompok. Dengan menerapkan nilai-nilai kolaboratif, seperti kerja sama, sportivitas, dan komunikasi yang baik, sehingga terbentuk karakter positif yang akan bermanfaat dalam kehidupan sosial maupun akademik di masa depan.

## 3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan terus memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT dengan cara menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi. Sekolah juga dapat mengadakan pelatihan atau workshop terkait model pembelajaran kooperatif agar seluruh guru memiliki pemahaman yang sama dalam penerapannya. Dukungan kebijakan dan budaya sekolah yang kolaboratif akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan menyenangkan bagi seluruh warga sekolah.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), disarankan untuk memperluas objek penelitian pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain seperti peningkatan hasil belajar, motivasi intrinsik, atau kemampuan berpikir kritis siswa untuk melihat dampak TGT dari berbagai aspek. Selain itu, penggunaan metode penelitian yang berbeda, seperti eksperimen atau penelitian tindakan

kelas, dapat memberikan hasil yang lebih mendalam mengenai efektivitas model TGT dalam konteks pembelajaran modern. Peneliti berikutnya juga disarankan memperhatikan faktor lingkungan belajar dan karakteristik siswa agar penerapan TGT dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi kelas secara optimal.

