

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card pada kelas eksperimen secara umum telah terlaksana dalam kategori kuat dengan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 62% dari skor maksimal. Dari lima tahapan model TGT yang diamati, tiga tahapan telah berjalan dengan baik, yaitu pembentukan kelompok (76%), pemberian penghargaan kelompok (68%), dan belajar tim (64%). Namun demikian, terdapat dua tahapan yang belum terlaksana secara optimal, yaitu tahap penyajian materi (60%) dan tahap turnamen (44%). Khususnya tahap turnamen yang merupakan inti dari model TGT justru memperoleh persentase terendah. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card pada kelas eksperimen secara umum sudah terlaksana dengan baik, meskipun belum semua tahapan berjalan maksimal. Dari lima tahapan model TGT yang diamati, tiga tahapan sudah berjalan dengan lancar, yaitu pembentukan kelompok, pemberian hadiah (reward), dan diskusi tim. Namun, ada dua tahapan yang belum maksimal, yaitu tahap dukungan oleh guru dan tahap turnamen (game pertandingan).

Tahap turnamen justru mendapatkan nilai paling rendah karena pelaksanaan di kelas tidak sesuai dengan rencana awal. Kendala utamanya adalah waktu pelajaran yang sangat sempit (hanya 20 menit per jam pelajaran) serta ruangan kelas yang terbatas karena sekolah ini masih baru. Akibatnya, peneliti tidak bisa membuat meja turnamen yang adil berdasarkan kemampuan siswa, melainkan terpaksa mengubah cara tandangnya demi menghemat waktu. Hal inilah yang menjadi penyebab utama mengapa model pembelajaran TGT dalam penelitian ini menjadi kurang efektif. Sehingga elemen kompetitif dan permainan yang seharusnya menjadi pemicu motivasi belajar siswa tidak dapat dirasakan secara maksimal. Kondisi ini

menjadi faktor utama yang memengaruhi efektivitas penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa

Pertama, analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar -0,20 yang berarti secara rata-rata terjadi penurunan motivasi belajar setelah perlakuan, dengan 22 dari 30 siswa menunjukkan nilai N-Gain negatif. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,27 yang menunjukkan arah peningkatan positif. Kedua, berdasarkan analisis angket motivasi belajar, kelas eksperimen mengalami penurunan pada aspek motivasi ekstrinsik dari 62% menjadi 60%, serta penurunan kategori pada dua indikator yaitu rasa ingin tahu (dari 66% menjadi 51%, kategori cukup) dan dukungan guru (dari 62% menjadi 55%, kategori cukup). Sementara kelas kontrol justru mengalami peningkatan pada semua indikator, bahkan indikator kepuasan mencapai kategori sangat kuat (84%). Ketiga hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai $t = -13,479$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun arah perbedaan menunjukkan bahwa motivasi belajar kelas kontrol (rata-rata 74,97) lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen (rata-rata 61,77). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media Question Card dalam penelitian ini belum efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media Question Card dalam penelitian ini belum efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Penurunan motivasi ini secara sosiopsikologis terjadi karena modifikasi format turnamen di lapangan telah menghilangkan asas equal opportunities for success (kesempatan setara untuk menang). Format bergilir pada Sesi 1 memicu kecemasan akademis (anxiety) yang tinggi akibat waktu tunggu yang lama, sedangkan format serentak pada Sesi 2 memicu dominasi siswa berkemampuan tinggi yang mengeliminasi peran aktif siswa berkemampuan sedang dan rendah dalam kelompok.

5. 2. Saran

Bagi peneliti yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian serupa, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, disarankan untuk memperpanjang durasi perlakuan agar siswa memiliki waktu adaptasi yang cukup terhadap model TGT sebelum data diambil, mengingat model pembelajaran kooperatif berbasis permainan membutuhkan beberapa siklus agar dapat berjalan secara optimal. Kedua, peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk menambahkan variabel moderating seperti gaya belajar siswa, kesiapan guru, atau karakteristik lingkungan sekolah guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas model TGT. Ketiga, kombinasi model TGT dengan pendekatan atau strategi lain yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa dapat menjadi alternatif yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Keempat, penelitian dengan subjek yang berbeda — baik dari segi jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun lokasi sekolah — sangat diperlukan untuk memperluas generalisasi temuan mengenai efektivitas model TGT dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Sebagai catatan akhir, hasil penelitian yang tidak sesuai dengan hipotesis awal bukan berarti penelitian ini gagal. Justru temuan ini memberikan kontribusi ilmiah yang berharga, bahwa efektivitas suatu model pembelajaran tidak bersifat universal dan sangat bergantung pada kualitas implementasinya di lapangan. Inovasi pembelajaran yang unggul secara teori tetap memerlukan persiapan yang matang, pelaksanaan yang cermat, dan waktu adaptasi yang memadai agar dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.