

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil angket, tes, observasi dan analisis data serta pembahasan dalam penelitian diperoleh:

1. Persentase jumlah siswa minimal berada pada kategori tinggi untuk motivasi berprestasi Pra PTK sebesar 18,18% , siklus I sebesar 22,73% dan siklus II sebesar 63,64% dan salah satu indikator dari motivasi berprestasi masih berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi berprestasi siswa belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan.
2. Skor rata-rata tes hasil belajar siswa pra PTK sebesar 54,18, siklus I sebesar 62,00 dan siklus II sebesar 69,59. Persentase jumlah siswa tuntas yang didapat dari pra PTK, Siklus I, sampai Siklus II mengalami peningkatan secara bertahap. Pra PTK persentase ketuntasan kelas sebesar 18,18%, Siklus I sebesar 22,73%, dan Siklus II sebesar 68,18%. Walaupun terjadi peningkatan, akan tetapi kriteria keberhasilan hasil belajar siswa belum bisa tercapai.
3. Skor rata-rata hasil pengamatan KBM pada siklus I sebesar 3,06 dengan kategori baik dan siklus II sebesar 3,57 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator yang diharapkan.

4. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa namun peningkatannya belum optimal.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, ada beberapa hal yang dapat disarankan antara lain:

1. Pengalokasian waktu penelitian yang tepat perlu diperhatikan oleh peneliti lain yang ingin meneliti melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), agar setiap langkah pada pembelajaran TGT dapat berjalan dengan baik sehingga apa yang menjadi tujuan penelitian dapat tercapai.
2. Jika ingin mengadakan penelitian untuk mengukur motivasi berprestasi siswa dan menggunakan metode angket sebagai alat pengumpul data, sebaiknya dilakukan pengukuran motivasi sebelum penelitian dengan tujuan mengetahui kondisi awal motivasi berprestasi siswa.
3. Dalam memotivasi siswa, selain menggunakan *reward* yang berupa barang ada baiknya peneliti juga menggunakan *reward* berupa ucapan karena hal ini dapat membuat siswa semangat sehingga termotivasi untuk berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi berprestasi siswa.
4. Sebaiknya pada tahap *Tournaments*, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk memimpin di meja turnamen yang lain, karena jika meja turnamen lain dibiarkan kosong siswa akan bosan menunggu sehingga kondisi kelas menjadi ramai.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatchurrohman, Rudy. 2011. *Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Kesiapan Belajar, Pelaksanaan Prakerin dan Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Produktif Teknis Kendaraan Ringan Kelas XI*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/10392/>. (Diakses tanggal 19 Februari 2016).
- Firmansyah, Helmy. 2009. *Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppi/article/view/430>. (Diakses tanggal 19 Februari 2016).
- Gitosudarmo, Indriyo dan Sudita, I Nyoman. 1997. *Perilaku Keorganisasian*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isetyawati, Iwan Yuni. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) bagi Siswa Kelas II SD Negeri Percobaan 3 PAKEM*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/14104/1/SKRIPSI%20Iwan%20Yuni%20Isetyawati.pdf>. (Diakses tanggal 17 Februari 2016)
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Joniansyah. 2012. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol 1, No 1 (2012): November 2012. Pontianak: Universitas Tanjungpura. <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=32953>. (Diakses tanggal 21 Februari 2016)
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

- Mulyani, Indah. 2006. *Kontribusi Kelelahan Fisik Terhadap Motivasi Berprestasi Akademis pada Mahasiswa yang Bekerja*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
http://publication.gunadarma.ac.id/handle/123456789/1002/browse?type=title&sort_by=3&order=ASC&rpp=20&etal=40&null=&offset=2420. (Diakses tanggal 27 Februari 2016).
- Mulyasa, 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Agung. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Team Game Tournament pada Siswa Kelas V SDIT Arofah Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Purwanto, Ngalim. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya Offset.
- Rola, Fasti. 2006. *Hubungan Konsep Diri dengan Motivasi Berprestasi pada Remaja*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
<http://library.usu.ac.id/download/fk/06010309.pdf>. (Diakses tanggal 17 Februari 2016).
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sanjaya, Tito. 2008. *Penerapan Strategi Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Pemahaman Materi Pokok Bioteknologi pada Siswa Kelas X MA Ibnul Qoyyim*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
<http://digilib.uin-suka.ac.id/1298/>. (Diakses tanggal 21 Februari 2016).
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Schunk, Dale H. 2012. *Learning Theories an Educational Perspective. (Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. Edisi terjemahan oleh Eva Hamdiah, Rahmah Fajar) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. 2013. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujarwo. 2011. *Motivasi Berprestasi Sebagai Salah Satu Perhatian dalam Memilih Strategi Pembelajaran*. Journal.uny.ac.id. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <http://www.journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/6858/5891->. (Diakses tanggal 22 Februari 2016).
- Sulastri, Tuti 2007. *Hubungan Motivasi Berprestasi dan Disiplin dengan Kinerja Dosen*. Jurnal Optimal. Bekasi: Universitas Islam Bekasi. <http://www.ejournal-unisma.net/ojs/index.php/optimal/article/view/417>. (Diakses tanggal 21 Februari 2016).
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Trianto, 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, Hamzah. 2007. *Teori motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Winkel. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta Pusat: PT Gramedia.
- Yohanes, Rudi Santoso. 2007. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika untuk Mengaktifkan Otak Kanan*. Disertasi Surabaya: Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.