

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka yang dapat disimpulkan sehubungan dengan rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Skor rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol adalah sebesar 62,90. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dikatakan *tinggi*. Skor rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan jumlah skor sebesar 78,96. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamentt* (TGT) berbantuan media *Kokami* dikatakan *sangat tinggi*.
2. Hasil uji signifikansi hipotesis pada data aktivitas belajar yang diperoleh adalah *Asymp.sig. (2-tailed) = 0,000*, maka *Asymp.sig. 0,000 < 0,05*. Hal ini berarti terdapat perbedaan aktivitas belajar IPS pada kelas yang menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournamentt* (TGT) berbantuan media *Kokami* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Kooperatif tipe *Team Games Tournamentt* (TGT) berbantuan

media *Kokami* memberikan pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan aktivitas belajar IPS dibanding model konvensional.

3. Hasil uji signifikansi hipotesis pada data hasil belajar yang diperoleh adalah $\text{sig. (p)} = 0,000$, dengan demikian $p < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamentt* (TGT) berbantuan media *Kokami* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamentt* (TGT) berbantuan media *Kokami* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar IPS dibanding model konvensional.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian, maka implikasi dari penelitian ini adalah, aktivitas dan hasil belajar kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Kokami* lebih tinggi dibanding kan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. *Game* dan *tournament* dalam pembelajaran ini, menjadikan setiap peserta didik bersemangat dalam belajar, rasa tanggung jawab akan temas yang dituntut dalam permainan ini, menjadikan aktivitas belajar semakin meningkat, dan berpengaruh terhadap hasil pelajar peserta didik. Dalam proses belajar, perlu adanya kesesuaian pemilihan model dan media pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, maka akan menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menarik dan bermakna. Walaupun

setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, namun hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Kokami* sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas hasil belajar peserta didik.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka dapat di diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru harus menggunakan model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan memiliki unsur permainan dengan lebih maksimal agar tercipta aktivitas belajar yang aktif dan interaktif di dalam kelas.
2. Guru harus mampu menciptakan media-media pembelajaran interaktif yang dapat diintegrasikan dalam proses belajar sehingga dapat membantu
3. peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik pula.
4. Terkait dengan penggunaan kartu soal pada model TGT, guru harus membuat pertanyaan-pertanyaan yang tingkat kesukarannya lebih setara agar tercipta suasana permainan yang lebih adil ketika Tournament kelas diselenggarakan.
5. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamentt* (TGT) , penulis menyarankan agar melakukan penelitian dengan ruang lingkup indikator dan variabel penelitian yang lebih luas.
- 6.