

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media gambar. Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media gambar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perhitungan anava dengan menggunakan *SPSS Versi 20* diperoleh $F_{hitung} = 74,874$, signifikan 0.000 dengan $\alpha = 0,05$. Maka dapat dilihat bahwa signifikan $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar siswa.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media gambar berdasarkan tingkat motivasi.. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perhitungan anava dengan menggunakan *SPSS Versi 20* diperoleh $F_{hitung} = 110,966$, signifikan 0.000 dengan $\alpha = 0,05$. Maka dapat dilihat bahwa signifikan $0,000 < 0,05$. Sehingga

terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media gambar berdasarkan motivasi belajar siswa.

3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perhitungan anava dengan menggunakan *SPSS Versi 20* diperoleh $F_{hitung} = 22,115$, signifikan $0,000$ dengan $\alpha = 0,05$. Maka dapat dilihat bahwa signifikan $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat interaksi antara model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memperoleh hasil belajar yang baik jika siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan pertama dari hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media gambar.

Hasil temuan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru SD khususnya kelas IV untuk menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media

IT. Guru harus memperhatikan karakteristik siswa, sehingga dapat memilih model pembelajaran yang cocok untuk siswa yang diajarkan.

Berdasarkan simpulan kedua dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maka hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut lebih tinggi apabila belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan dengan karakter siswa maka kegiatan tersebut akan menjadi kesan tersendiri bagi siswa, sehingga pembelajaran memiliki daya tarik bagi siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk memilih model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dalam memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Selanjutnya berdasarkan simpulan ketiga dari hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya interaksi antara model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Interaksi tersebut adalah suatu kondisi dimana model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media gambar serta motivasi tinggi dan motivasi rendah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Hal ini adanya keterkaitan antara model pembelajaran yang digunakan guru dengan tingkat motivasi belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran dapat memaksimalkan hasil belajar siswa, baik pada siswa yang memiliki motivasi tinggi maupun siswa yang memiliki motivasi rendah yang dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegunaan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT berdasarkan tingkat motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi maka hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut tinggi pula. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi rendah maka hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut rendah. Tetapi jika guru menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT ini, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* ini baik digunakan dalam proses belajar mengajar guna untuk mempengaruhi hasil belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan pada simpulan diatas, adapun saran yang akan diberikan yaitu :

1. Kepada Guru

- a. Untuk meningkatkan hasil belajar anak, maka hendaklah menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT, karena model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT akan memberikan kenyamanan anak dalam belajar, serta mampu untuk menunjang imajinasi anak dalam berpikir, sehingga anak akan mampu mengingat pelajaran dalam waktu yang lama. Sintak model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT yaitu :
 - Siswa dibagi menjadi 3 Team yaitu Team A, B dan C.
 - Guru menayangkan sebuah film inspirasi kepada siswa.

- Guru menjelaskan tentang materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dengan aplikasi power point yang ditampilkan melalui layar LCD dan laptop.
 - Segmen pertama guru meminta team A untuk menyiapkan pertanyaan serta jawaban, sementara team B dan C memeriksa catatan atau mereka agar dapat menjawab pertanyaan dari team A dengan waktu 5 menit.
 - Team A memberikan pertanyaan kepada Team B, jika Team B tidak dapat menjawab, Team C akan segera menjawab.
 - Team A memberikan pertanyaan kepada Team C jika Team C tidak dapat menjawab, Team B akan segera menjawab, dan mengulang proses tersebut sampai segmen ketiga.
 - Guru menulis score setiap Team dalam tampilan power point.
- b. Untuk memaksimalkan hasil belajar anak, disarankan guru untuk memperhatikan motivasi belajar anak terlebih dahulu, sehingga guru dapat merencanakan model pembelajaran yang tepat kepada siswa. Salah satunya dapat memilih model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT untuk memaksimalkan hasil belajar anak.

2. Kepada Lembaga Terkait

Model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT perlu disosialisasikan di sekolah dengan harapan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa

3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media IT dalam memaksimalkan hasil belajar, tetapi dengan variabel moderator lain.



THE
Character Building
UNIVERSITY