BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dan pembahasan maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPA materi pelajaran tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri 067097 Medan TA 2020/2021. Dengan kata lain dari hasil pengujian ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Time Quiz* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
2. Ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA materi pelajaran tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri 067097 Medan TA 2020/2021. Dari hipotesis ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPA pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
3. Ada interaksi antara model pembelajaran *Team Quiz* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA materi pelajaran tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri 067097 Medan TA 2020/2021.
4. Ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Team Quiz* terhadap kecakapan sosial siswa pada materi pelajaran tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri 067097 Medan TA 2020/2021.

5. Ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap kecakapan sosial siswa pada materi pelajaran tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri 067097 Medan TA 2020/2021.
6. Ada interaksi antara model pembelajaran *Team Quiz* dan motivasi belajar terhadap kecakapan sosial siswa pada materi pelajaran tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri 067097 Medan TA 2020/2021.

5.2. Implikasi

Bercermin dari hasil penelitian ini, maka penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* dapat dipertimbangkan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa dari ranah kognitif. Selain itu dikarenakan guru memberi hadiah kepada kelompok yang menang maka, Team Quiz sangat cocok untuk sekolah-sekolah yang berada di pinggir kota, yang mayoritas keadaan ekonomi keluarganya rendah. Mereka akan lebih termotivasi jika mendapatkan hadiah. Hadiah dapat berupa uang, mainan maupun alat tulis. metode Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

a. Guru harus dapat menggunakan model pembelajaran team Quiz berbantuan media IT karena model pembelajaran *Team Quiz* adalah model yang efektif, bila di gunakan di sekolah-sekolah dengan kondisi kemampuan siswa yang tidak merata. *Team Quiz* adalah model pembelajaran simpel yang dapat dimengerti oleh hampir seluruh siswa di kelas.

b. Dukungan dari kepala sekolah sangat diharapkan, misalnya dengan dapat memberikan sumbangan pemikiran, mempertimbangkan, serta mensosialisasikan model pembelajaran aktif *Team Quiz* sebagai model pembelajaran alternatif, dan meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya meningkatkan kecakapan sosial pada diri siswa. Selain itu sarana penyampaian materi juga harus dilengkapi, minimal masing-masing kelas memiliki infokus agar kegiatan belajar terlaksana dengan baik.

c. Dikarenakan pembelajaran ini berlangsung pada masa pandemi, maka keterlibatan orang tua juga sangat diperlukan. Orang tua diharapkan mampu membantu guru dalam membimbing siswa saat belajar di rumah. Misalnya pada saat siswa membuat peta pikiran dari materi yang di berikan oleh guru melalui handphone.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini agar dapat digunakan sebagai bahan masukan oleh guru maupun calon guru. Dengan melihat prestasi belajar yang telah dicapai diharapkan guru mau membenahi diri dengan memperhatikan model pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar serta kecakapan sosial siswa.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk menerapkan model pembelajaran *Time Quiz* sebagai berikut:

a. Dikarenakan Team Quiz ini merupakan kompetisi, maka disarankan agar guru memberikan hadiah bagi kelompok yang memperoleh kemenangan. Dengan

memberikan hadiah, siswa akan lebih termotivasi lagi dalam belajar, mereka akan berusaha untuk menang agar memperoleh hadiah tersebut.

b. Disarankan kepada guru agar mampu memilih materi yang sesuai dengan model *Team Quiz* . Model pembelajaran *Team Quiz* ini lebih baik digunakan pada materi pembelajaran IPA yang didalamnya terdapat banyak kata sulit yang harus dihapal (misalnya, rotasi, revolusi, dan lain-lain). Untuk materi yang memerlukan keterampilan proses, maka sebaiknya siswa diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery* ataupun Inkuiri. Untuk *Team Quiz* juga dapat dipakai pada event atau kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan disekolah.

c. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Time Quiz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai variabel moderator lain, bisa berupa kecakapan interpersonal, minat belajar ataupun variabel moderator lainnya.

THE Character Building UNIVERSITY