

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbasis *Qr-Code* dan peran literasi digital untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di kelas X IPS-A SMA N 1 Tukka, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model TCODE (*Teams Game Tournament* berbasis *QR-Code*) yang dikembangkan layak digunakan di Kelas X IPS-A SMA N 1 Tukka Kab. Tapanuli Tengah TP. 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari 3 hasil validasi ahli yaitu validasi ahli model pembelajaran memberikan penilaian terhadap model TCODE sebanyak 92,5% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya oleh validasi ahli media yang memberikan penilaian terhadap media *Qr-Code* sebanyak 87,5%. Validasi ahli materi pelajaran memberikan penilaian terhadap soal dan materi yang peneliti teliti yaitu sebanyak 90% dengan kriteria sangat layak.
2. Model TCODE (*Teams Game Tournament* berbasis *QR-Code*) yang dikembangkan efektif digunakan di Kelas X IPS-A SMA N 1 Tukka, Kab. Tapanuli Tengah TP. 2021/2022. Hal tersebut dapat diketahui dari perhitungan uji anova 2 jalur dengan menggunakan SPSS dan membandingkan hasil belajar ekonomi siswa. Diketahui bahwa nilai signifikansi model pembelajaran yaitu sebesar $0,023 < 0,05$ yang artinya bahwa terdapat perbedaan

hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TCODE dan metode konvensional. Dimana dengan menggunakan model pembelajaran TCODE hasil belajar siswa lebih tinggi 10% dengan rata-rata nilai 81,7 sementara model konvensional memperoleh rata-rata nilai 73,8.

3. Ada interaksi model TCODE (*Teams Game Tournament* berbasis *QR-Code*) dengan literasi digital dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di kelas X IPS-A SMA N 1 Tukka, Kab. Tapanuli Tengah TP. 2021/2022. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis uji ANOVA 2 jalur dengan nilai $\text{sig} 0,00 < 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a yang berarti model TCODE dan peran literasi digital memiliki interaksi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di kelas X IPS A SMA N 1 Tukka.

1.2 Implikasi

Adapun beberapa implikasi yang dapat di tarik dari hasil penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Jika guru mengembangkan mata pelajaran terlebih dahulu harus dilakukan uji kelayakan model sebelum diterapkannya agar dapat diterapkan dengan baik.
2. Jika guru ingin menerapkan Model pembelajaran TCODE terlebih dahulu dipastikan bahwa siswa memiliki tingkat kemampuan literasi digital tinggi agar model dapat diterapkan dengan efektif. Karena model TCODE hanya cocok digunakan bagi siswa yang memiliki tingkat literasi digital tinggi. Jika siswa memiliki tingkat literasi digital rendah maka sebaiknya menggunakan

model pembelajaran lain yang tidak membutuhkan tingkat literasi digital tinggi seperti Jigsaw, Inkuiri, dll.

3. Jika guru ingin materi pelajaran dapat tersampaikan dan mudah dipahami oleh siswa sebaiknya guru menerapkan model dan media pembelajaran yang cocok untuk dikombinasikan. Sehingga tercipta interaksi antara model dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan maka dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebelum guru menerapkan sebuah model, sebaiknya guru harus memastikan apakah model tersebut telah layak digunakan melalui riset orang lain. Jika belum ada riset yang menyatakan model tersebut, seorang guru harus menguji kelayakannya.
2. Apabila guru ingin meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus menggunakan model pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model TCODE. Karena sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Jika guru menerapkan model TCODE, terlebih dahulu harus diketahui tingkat literasi digital siswa, karena model ini terbukti cocok diterapkan kepada siswa yang memiliki literasi digital tinggi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat melakukan penelitian model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap pokok pembahasan yang lain

atau bidang studi yang lain. Jika perlu peneliti dapat menambahkan variabel lain selain literasi digital seperti tingkat kreatifitas siswa.

