

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT yang didukung oleh aplikasi Quizizz memberikan dampak yang signifikan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, tetapi juga menghasilkan pencapaian yang lebih konsisten dan merata di seluruh kelompok.

Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)** berbantuan aplikasi **Quizizz** telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan, terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

Model TGT, yang mengintegrasikan elemen permainan, kompetisi akademik, dan kerja sama tim, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan bantuan aplikasi Quizizz, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan era digital, yang memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini memfasilitasi guru dalam mengelola pembelajaran dengan fitur evaluasi otomatis yang efektif, sementara siswa memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya menekankan pada pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi seperti ini dapat mengatasi berbagai tantangan yang sering

dihadapi dalam pengajaran konvensional, termasuk rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

5.2 Saran

A. Bagi Pihak Sekolah

1. Pengembangan Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif: Disarankan agar sekolah, terutama SMP GKPI Padang Bulan, dapat mengadopsi dan memperluas penggunaan model pembelajaran yang lebih kolaboratif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz*. Metode ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran mata pelajaran lain, tidak hanya PPKn.
2. Pelatihan Guru secara Berkesinambungan: Pihak sekolah diharapkan menyediakan pelatihan rutin bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz*, serta model pembelajaran kooperatif. Ini akan memastikan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.
3. Peningkatan Motivasi Siswa Melalui Kompetisi Akademik: Sekolah dapat mengimplementasikan kompetisi akademik berbasis permainan (seperti TGT) secara berkala untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

dalam belajar. Penggunaan penghargaan atau apresiasi dalam kompetisi dapat menjadi cara efektif untuk memacu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

4. Penguatan Kerjasama dengan Orang Tua: Sekolah perlu meningkatkan komunikasi dan kerjasama dengan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Orang tua dapat dilibatkan melalui sosialisasi penggunaan aplikasi pembelajaran seperti *Quizizz* sehingga mereka dapat mendukung anak-anak mereka dalam mengakses teknologi pendidikan di rumah.

B. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian Lanjutan pada Mata Pelajaran Lain: Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan studi komparatif mengenai penerapan model TGT berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengevaluasi efektivitas metode ini secara lebih luas.
2. Penggunaan Metode Penelitian yang Beragam: Disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan TGT berbantuan *Quizizz* terhadap berbagai aspek pembelajaran seperti peningkatan motivasi dan keterampilan sosial siswa.
3. Kolaborasi dengan Pihak Eksternal: Melibatkan lebih banyak pihak eksternal seperti ahli teknologi pendidikan atau lembaga pendidikan yang

lain dalam penelitian dapat memberikan perspektif tambahan mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

