

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Hasil ini terlihat dari adanya perbedaan pada hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall*. Perbedaan tersebut menunjukkan peningkatan hasil *posttest* siswa yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* siswa. Perbedaan hasil belajar kognitif siswa dibuktikan dalam pengujian *paired sample t test* yang ditunjukkan pada tabel 4.9. Selain itu, besarnya efektivitas dapat terlihat pada analisis *N-Gain* yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang menunjukkan keefektivan yang berada pada kategori tinggi.

Hal ini dapat terjadi dikarenakan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall* di kelas menjadikan siswa menjadi lebih antusias serta bersemangat saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Hal ini juga dipengaruhi penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran yang sangat cocok digunakan di sekolah dasar yang menjadikan siswa termotivasi pada saat belajar dikarenakan memiliki beragam permainan yang menarik yang dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Dari hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

## 5.2 REKOMENDASI

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar, rekomendasi yang dapat diberikan untuk penelitian ini, antara lain:

1. Siswa diharapkan lebih fokus memperhatikan guru pada saat penyajian kelas dan saling bekerjasama serta berkontribusi dalam timnya pada saat melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall* di kelas. Dengan siswa terlibat aktif pada saat proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitifnya.
2. Materi pembelajaran mengenai materi siklus air yang terdapat pada pembelajaran IPAS hendaknya dilakukan dengan model dan media yang dapat menjadikan siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall* dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.
3. Ketika pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall* di kelas, guru diharapkan dapat mengelola kelas serta memastikan semua siswa memiliki koneksi internet untuk menciptakan pembelajaran yang optimal.
4. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan model *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dalam melanjutkan penelitian yang mendalam dan lebih baik lagi. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan waktu maupun sampel yang lebih luas. Selain itu, dapat mengembangkan variabel penelitian yang sudah ada selain pada hasil belajar kognitif siswa seperti minat siswa, sikap siswa, dsb.