

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD pada pembelajaran PPKn yang telah dilaksanakan di SDN Andir Ciparay, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD. Berdasarkan data yang diolah, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,00 artinya lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hal itu, maka pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dengan model konvensional. Hal itu mengacu pada hasil pengolahan data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,00 artinya lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan selisih rerata skor *post-test* dan *pre-test* yang lebih besar dibandingkan rerata model konvensional. Peningkatan rerata skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 2,57 sedangkan peningkatan rerata skor hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol sebesar 0,95. Berdasarkan dari hasil analisis data, perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi dari penelitian penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran PPKn dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* ini memfasilitasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran PPKn. Hal tersebut berimplikasi pada hasil belajar kognitif siswa dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama, membangkitkan minat siswa karena adanya persaingan antar kelompok dan menuangkannya dalam bentuk visual sehingga mudah diingat.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru

Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* ini dapat dijadikan alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar terutama pada pembelajaran PPKn di kelas tinggi sekolah dasar atau dapat mengembangkan model ini menjadi lebih variatif.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Selanjutnya Penelitian yang telah dilakukan masih perlu diperbaiki agar lebih sempurna sehingga peneliti lain yang melakukan penelitian dengan masalah yang sama dapat mengembangkan penelitian yang telah dilaksanakan ini atau dapat meneliti dengan materi atau model yang berbeda.