

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Indramayu mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif metode *teams games tournament* berbantuan *quizwhizzer* terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi alat pembayaran, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Secara umum kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berada dengan kategori peningkatan yang sedang. Pada hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *pretest posttest* yang lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest posttest* kelas kontrol.
2. Terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams games tournament* berbantuan *quizwhizzer*.
3. Terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran ekonomi antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams games tournament* berbantuan *quizwhizzer* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.

#### 5.2 Implikasi

Model pembelajaran kooperatif dengan *teams games tournament* berbantuan *quizwhizzer* dapat menjadi opsi model dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran ekonomi dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang variatif dan tidak jenuh.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams games tournament* berbantuan *quizwhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif, tidak jenuh dan bosan dengan saran perhatikan waktu yang lebih lama dalam proses pembelajaran, pengelolaan kelas yang baik serta peraturan permainan yang lebih efektif sehingga semua siswa dapat menyumbangkan pendapatnya.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran untuk turut aktif, antusias dan kesungguhan baik dalam proses belajar mengajar maupun bekerjasama dalam diskusi kelompok sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa di setiap materi pelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengganti metode pembelajaran dalam kelas kontrol dan eksperimen sesuai dengan kurikulum merdeka yang menuntut siswa untuk berpikir tingkat tinggi (C4-C6).