

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan penelitian yang sudah dilakukan mengenai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran *Front Office* yang dilakukan pada kelas XI PH 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI PH 3 sebagai kelas kontrol, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran *Front Office* disimpulkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis statistik menggunakan uji *Paired Sample T-test* pada kelas eksperimen yang mendapati nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih rendah daripada tingkat signifikansi alpha (α), yaitu 0,05.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan untuk kemampuan kognitif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis statistik menggunakan uji *Paired Sample T-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mendapati nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih rendah daripada tingkat signifikansi alpha (α), yaitu 0,05.
3. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen secara keseluruhan didapati hasil perolehan N-Gain skor sebesar 67% yang termasuk kedalam kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol sebesar 29% yang termasuk kedalam kategori tidak efektif. Sehingga dapat disimpulkan

Salsabila, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE
KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran *Front Office* berjalan cukup efektif.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil evaluasi dari analisis data pada penelitian ini, maka terdapat beberapa rekomendasi dari peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran *Front Office*, disarankan untuk menggunakan berbagai macam model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan lebih menyenangkan serta dengan diangkatnya konsep belajar sambil bermain ini dapat meningkatkan rasa kompetitif siswa sehingga motivasi belajar siswa juga meningkat yang mana hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Bagi guru mata pelajaran *Front Office*, disarankan untuk mencoba berbagai macam model pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan guru salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dimana pembelajaran lebih berpusat kepada guru, pembelajaran kooperatif ini sangat menekankan keterlibatan aktif siswa dan kerja sama antar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru mata pelajaran *Front Office*, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Karena model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
4. Bagi siswa yang juga menjadi pemeran penting dalam kesuksesan pembelajaran. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk terus aktif terlibat dan berpartisipasi sepenuhnya dalam setiap proses pembelajaran. Siswa harus memanfaatkan dengan baik model

pembelajaran ini agar memaksimalkan mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

5. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk selalu memberikan dukungan kepada guru yang mempunyai inovasi mengenai proses pembelajaran serta dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
6. Bagi peneliti di masa depan, disarankan untuk terus mengeksplor berbagai kemungkinan pengembangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam sisi yang berbeda. Dan diharapkan akan lebih mampu mampu untuk mengembangkan dan membandingkan dengan hasil penelitian lainnya sehingga dapat menciptakan suatu pembaruan. Dengan begitu, penelitian selanjutnya pasti akan memiliki wawasan yang lebih baik dalam bidang pendidikan