

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan pada Bab IV, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS, kesimpulan tersebut yaitu sebagai berikut :

Pada kelas eksperimen siswa belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Educaplay* yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata skor *pre-test* yang sebelumnya 55,86 (kategori cukup) meningkat menjadi 76,03 (kategori baik) pada *post-test*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan teknik *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa antara sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Educaplay*.

Pada kelas kontrol siswa belajar dengan menggunakan kooperatif tipe *Group Investigation* menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 49,53, yang termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu, pada *post-test*, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 57,81, yang juga masuk dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan teknik *paired sample t-test* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum (*pre-test*) dan setelah (*posttest*) penerapan model Kooperatif tipe *Group Investigation*.

Model kooperatif tipe *Team Games tournament* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi perdagangan internasional daripada dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation*. Hasil pengujian *independent sample t-test* dalam mengukur kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig (2-tailed) berdasarkan *equal variances assumed* memiliki sig.  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media *Educaplay*, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation*.

## 5.2 Implikasi

Berikut adalah implikasi dari penelitian tentang pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS:

### 1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberikan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Dengan demikian, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk lebih aktif.

### 2. Bagi Guru IPS

Bagi guru model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat menjadi alternatif bagi guru guna membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan dapat berperan dalam peningkatan kualitas belajar dari siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi perdagangan internasional,

### 3. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif siswa, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Melalui aktivitas yang mendorong kerja sama tim, kompetisi yang baik dan penggunaan media edukatif menarik seperti *Educaplay*, peserta didik menjadi lebih aktif dalam menjelajahi materi, menganalisis informasi, serta memecahkan masalah baik secara mandiri maupun dalam kelompok. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting dalam menghadapi tantangan di abad ke-21.

#### 4. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan landasan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang model kooperatif tipe *Team Games tournament* dalam aspek lain, seperti komunikasi atau kolaboratif. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengeksplorasi implementasi model ini pada berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan untuk mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif tentang efektivitasnya.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian ini, terdapat beberapa poin yang menjadi rekomendasi bagi peneliti untuk disampaikan kepada berbagai pihak terkait seperti yang dijelaskan sebelumnya.

#### 1. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan lain selain berpikir kritis.

#### 2. Bagi Guru IPS

Model kooperatif tipe Team Games Tournament dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPS dengan materi perdagangan internasional, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, guru-guru perlu memahami masalah belajar siswa. Peneliti berharap dapat menjadi salah satu referensi pada kegiatan pembelajaran dikelas sehingga strategi pembelajaran yang peneliti pakai dapat diterapkan oleh guru menjadi bervariasi.

### 3. Bagi Siswa

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan dapat mengikuti dan terlibat dalam model pembelajaran diberikan oleh guru terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis agar lebih tereksplorasi, sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kritisnya, dan nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti telah mengkaji permasalahan mengenai kemampuan siswa dalam berpikir kritis dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil sesuai dengan hasil analisis yang didapat menunjukkan hasil yang signifikan pada proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan model ini. Maka, rekomendasi yang peneliti berikan pada peneliti selanjutnya yaitu melakukan penelitian melalui model yang sama dengan fokus permasalahan yang berbeda.