

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Penelitian ini mengidentifikasi penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penerapan metode ini terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar pada materi membuat iklan di kelas VIII SMPN 1 Selaawi. Dalam penelitian ini, perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test* selama tiga seri menunjukkan adanya peningkatan yang jelas. Rata-rata skor *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pre-test* menunjukkan bahwa nilai *gain* yang diperoleh adalah positif.

5.1.2 Simpulan Khusus

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

- 1) Penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa, khususnya pada aspek memahami. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai *gain* yang positif, yang menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Secara rinci, skor rata-rata *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata *pre-test*.
- 2) Penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* juga berhasil meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada aspek menerapkan. Setiap seri yang dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, terbukti dari nilai *gain* positif yang mengindikasikan bahwa skor rata-rata *post-test* lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata *pre-test*.

- 3) Penerapan *Teams Games Tournament* dengan bantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada aspek menganalisis secara signifikan. Peningkatan yang signifikan ini terlihat dari nilai *gain* positif, yang menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata *pre-test*.

5.2 Rekomendasi

Penelitian ini memberikan rekomendasi penting tentang penggunaan penerapan *teams games tournament* berbantuan *wordwall* sebagai untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Adapun rincian rekomendasi ini ditujukan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu :

1. Bagi Sekolah

Penerapan *teams games tournament* berbantuan *wordwall* membutuhkan dukungan fasilitas dari pihak sekolah. Penting untuk memaksimalkan sarana dan prasarana, kemudian juga ketersediaan sumber belajar dan akses internet yang stabil agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal."

2. Bagi Guru

Guru harus senantiasa merancang kegiatan pembelajaran secara terperinci. Dengan memperhatikan dinamika di dalam kelas, guru dapat menyiapkan skenario alternatif agar proses pembelajaran tetap berjalan efektif. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan *teams games tournament* berbantuan *wordwall* agar implementasinya semakin optimal.

3. Bagi Siswa

Siswa harus melaksanakan pembelajaran di rumah sebagai modal utama dalam mengikuti kegiatan di kelas. Jika menemui kesulitan, sangat penting bagi siswa untuk bertanya agar guru

dapat memberikan solusi. Selama pembelajaran kelompok juga, siswa dituntut harus bisa beradaptasi dan bekerja sama dengan anggota lain.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi untuk peneliti mendatang, studi ini merekomendasikan pengembangan *teams games tournament* berbantuan *wordwall*. Namun, ada satu hal penting yang perlu diinvestigasi lebih dalam yaitu siswa harus belajar mandiri di rumah, karena keterbatasan studi ini terletak pada aspek tersebut