

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran masih berada pada kategori cukup, karena pembelajaran seni tari yang sebelumnya diterapkan sebelum memberikan stimulus kolaboratif yang optimal. Hal tersebut tercermin dari hasil pretest yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 45,63, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 69, sedangkan nilai terendah adalah 19.

Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *team game tournament* dalam pembelajaran seni tari, yang dilaksanakan melalui 4 tahapan: penyampaian materi, belajar dalam kelompok, *game*/turnament, pemberian penghargaan. Materi yang digunakan adalah pengertian tari, fungsi tari, level dan pola lantai tari, dan penyajian tari. Yang dikemas dalam aktivitas kolaboratif dan diskusi kelompok untuk mendorong hasil belajar siswa. Setelah implementasi dilakukan selama tiga pertemuan, diperoleh hasil posttest dengan rata-rata nilai sebesar 79, dengan hasil nilai yang bervariasi antara 52 hingga 95. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek hasil belajar kognitif, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

Peningkatan tersebut dikonfirmasi melalui hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* yang menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,252 dan *posttest* sebesar 0,368 (keduanya $> 0,05$), menandakan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, melalui uji hipotesis menggunakan uji t (*paired sample t-test*) diperoleh nilai t hitung = -11,711 dengan signifikansi $< 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengembang Kurikulum

Diharapkan dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif seperti *Team Game Tournament* sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya dalam dimensi berpikir kritis.

2. Bagi Pemerhati Pendidikan dan Psikologi Anak

Disarankan untuk melakukan observasi lebih lanjut terhadap dampak jangka panjang model pembelajaran kolaboratif terhadap perkembangan Hasil Belajar kognitif peserta didik. Hal ini dapat menjadi data penting untuk pengembangan intervensi pendidikan berbasis psikologi positif.

3. Bagi Peneliti Pendidikan Seni

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran seni tari atau dengan fokus pengembangan Hasil Belajar kognitif lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mempertimbangkan pendekatan campuran (*mixed method*) untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh.