

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian, dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa pembelajaran yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*. Hasil tersebut dapat terlihat dari perbedaan signifikan dari perolehan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing*. Secara khusus kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Ditinjau dari aspek mengingat, *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa. Aspek ingatan siswa meningkat lebih tinggi khususnya setelah melaksanakan *posttest* dengan menjawab pertanyaan yang termasuk dalam aspek mengingat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat pada matapelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
2. Ditinjau dari aspek memahami, *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* lebih memahami materi yang dipelajari dalam kelompok-kelompok kecil, karena pemahaman mereka meningkat pada saat siswa bisa menyampaikan

Widia Ilhami, 2013

Perbandingan Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Dengan *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

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

kembali materi yang sudah mereka pahami kepada teman sekelompok yang masih kurang memahami materi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajarsiswa ranah kognitif aspek mengingat pada matapelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

3. Ditinjau dari aspek menerapkan, *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* lebih memiliki kemampuan menerapkan materi yang sudah dipelajari. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajarsiswa ranah kognitif aspek mengingat pada matapelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan, masukan dan berupa kontribusi bagi penulis terhadap kemajuan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Dalam proses pembelajaran, model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* bisa menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Dengan menerapkan *Team Games Tournament* ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini didukung dengan pelaksanaan pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan akademik. Dalam implementasinya pembelajaran yang menggunakan *Team Games Tournament*

Widia Ilhami, 2013

Perbandingan Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Dengan *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

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

ini terdapat berbagai kendala, diantaranya kendala dalam pemanfaatan waktu dan pengkondisian siswa. Diharapkan kepada guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat mengelola waktu dan siswa semaksimal mungkin agar pelaksanaan pembelajaran dengan *Team Games Tournament* ini bisa terlaksana sesuai harapan.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah dapat memberikan pengembangan dan pelatihan kepada guru untuk mengembangkan berbagai macam teknik pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

3. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian keilmuan bagi disiplin ilmu Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya bagi konsentrasi TIK. Dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan menindaklanjuti hasil penelitian ini, tidak hanya terbatas pada aspek mengingat, memahami, dan menerapkan tetapi dari segala aspek hasil belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai studi pustaka dan referensi bagi para peneliti yang berminat untuk meneliti tentang *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*.

Widia Ilhami, 2013

Perbandingan Penerapan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Dengan Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Laboratorium UPI Bandung)

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