

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dijelaskan pada bab IV, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis dan respon pada siswa SMA.

Selain itu diperoleh tiga simpulan yang menjawab tujuan pada penelitian ini, yaitu:

- a. Metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA. Dilihat dari nilai N-Gain siswa yang lebih tinggi yaitu terdapat pada kelas *Kahoot* jika dibandingkan dengan kelas *Plickers* dan kelas kontrol sebagai pembanding kedua kelas eksperimen tersebut.
- b. Metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* dapat meningkatkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa SMA. Dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kemampuan berpikir kritis siswa yang lebih tinggi yaitu terdapat pada kelas *Kahoot* jika dibandingkan dengan kelas *Plickers* dan kelas kontrol sebagai pembanding kedua kelas eksperimen tersebut.
- c. Siswa merespons positif terhadap metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers*. Dilihat dari nilai rata-rata respons siswa yang lebih tinggi yaitu terdapat pada kelas *Kahoot* jika dibandingkan dengan kelas *Plickers* dan kelas kontrol sebagai pembanding kedua kelas eksperimen tersebut.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan bisa mengaplikasikan dan mengoptimalkan penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan alat evaluasi formatif yang berbasis kuis interaktif sebagai pendukung dan

pelengkap dalam kegiatan pembelajaran karena berdasarkan hasil survey dan studi lapangan, masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan alat evaluasi berbasis teknologi sehingga masih menggunakan alat evaluasi secara konvensional. Selain itu, penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan aplikasi *Kahoot* dan *Plickers* ini juga dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar (penguasaan konsep) dan kemampuan berpikir kritis siswa.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, penelitian ini disarankan agar siswa dapat menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan aplikasi pembelajaran baik aplikasi *Kahoot* maupun aplikasi *Plickers* dengan sebaik mungkin, dapat meningkatkan hasil belajar (penguasaan konsep) dan kemampuan berpikir kritis siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini disarankan dapat mengaplikasikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan aplikasi *Kahoot dan Plickers* agar terus diterapkan di sekolah sehingga para siswa dapat meleak media dan mengetahui serta mengikuti perkembangan jaman yang dituntut agar bisa menggunakan dan memanfaatkan dunia teknologi khususnya dalam bidang pendidikan.
- c. Bagi sekolah (lembaga), penelitian ini agar menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam penyelenggaraan kurikulum di sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 yang lebih terfokus pada pembelajaran *study centre*.
- d. Bagi penulis, disarankan agar penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih metode dan alat evaluasi yang tepat ketika nanti penulis menjadi seorang pengajar di suatu lembaga baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

- e. Bagi penulis lain, disarankan untuk mencari lebih banyak sumber dan mengkaji referensi lebih lanjut yang terkait dengan penelitian ini, baik dari teori hasil belajar, berpikir kritis, respons siswa, metode *Team Games Tournament* (TGT) dan aplikasi *Kahoot* maupun aplikasi *Plickers* agar lebih secara mendetail menggali lebih dalam mengenai teori-teori tersebut. Selain itu juga saran untuk penulis lain yaitu agar lebih mempersiapkan diri terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik.