# BAB V. SIMPULAN DAN IMPLIKASI

## A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan pemberian *reward* terhadap hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan pemberian *reward* dan nilai signifikansi sebesar 0,002 < taraf signifikansi 0,05.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyampaikan beberapa implikasi yaitu:

1. Implikasi Manajerial
   a. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan pemberian *reward* dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan lebih termotivasi saat proses pembelajaran.

b. Sekolah sebaiknya dapat mengadakan pelatihan untuk guru terkait model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan sosialisasi tentang pentingnya pemberian *reward*. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan pemberian *reward* digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

2. Implikasi Teoritis

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan pemberian *reward* pada materi selain APBN dan APBD untuk mengetahui seberapa efektifnya model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan pemberian *reward* pada pelajaran ekonomi.

## C. Keterbatasan Penelitian

Berikut adalah keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti:

1. Pada awal pemberian *treatment* peserta didik tidak kondusif dikarenakan kegiatan inti dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan pemberian *reward* yang cukup banyak.
2. Waktu kegiatan pembelajaran yang terbatas namun peserta didik memerlukan waktu diskusi yang lama, dan kegiatan tanya jawab untuk pemberian *reward* kurang maksimal.
3. Keterbatasan pada saat pengumpulan data, dikarenakan adanya kegiatan yang mengharuskan peserta didik turut serta dalam kegiatan sehingga data yang terkumpul cukup lama.