

BAB V KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Mengacu pada hasil analisis dan pembahasan terkait pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* terhadap *self confidence* dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Ajibarang, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Tidak terdapat peningkatan *self confidence* antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* dengan peserta didik yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* tidak dapat meningkatkan *self confidence* peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Ajibarang secara signifikan.
2. Terdapat peningkatan keaktifan belajar antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* dengan peserta didik yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Ajibarang.

3. Terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* terhadap *self confidence* peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Ajibarang
4. Terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Kahoot* terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Ajibarang

B. Implikasi

Berdasarkan perolehan data dalam penelitian yang telah dilaksanakan, manfaat-manfaat yang didapat adalah:

1. Guru dapat melakukan variasi pembelajaran dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena model pembelajaran menggunakan permainan dan turnamen yang memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran,
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *Kahoot* dapat menjadi strategi bagi guru dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keaktifan belajar peserta didik.
3. Sekolah dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Kahoot* sebagai solusi untuk meningkatkan *self confidence* dan keaktifan belajar peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini mengalami keterbatasan karena padatnya aktivitas di sekolah, seperti agenda ujian dan berbagai kegiatan internal lainnya. Kondisi ini membuat peneliti tidak bisa menjalankan penelitian sesuai rencana awal dan harus menyesuaikan waktu pelaksanaan dengan ketersediaan jadwal dari pihak sekolah.
2. Pemanfaatan media *Kahoot* hanya dapat diakses secara online, sehingga dalam penggunaannya memerlukan jaringan internet yang stabil. Jika terjadi gangguan jaringan saat pembelajaran berlangsung, seperti koneksi terputus atau proses pemuatan yang lama, peserta didik dapat kehilangan semangat untuk mengikuti kuis, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya partisipasi aktif.

