

BAB V

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Merujuk pada temuan analisis dan pembahasan terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Baturraden, maka dapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keaktifan antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* mampu mendorong peningkatan keaktifan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Baturraden.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* lebih efektif

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Baturraden.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas, implikasi dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan memberikan pelatihan kepada pendidik dalam mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta mendukung prinsip kurikulum merdeka. Salah satu penerapannya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* yang terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, sehingga layak untuk dijadikan salah satu alternatif pembelajaran aktif dan menyenangkan yang dapat diterapkan di kelas.
2. Pendidik diharapkan mampu melakukan inovasi dan variasi model pembelajaran, khususnya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Model ini memadukan unsur kerja sama tim dan permainan edukatif berbasis teknologi yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media *Wordwall* dapat membantu pendidik menyajikan soal-soal atau kuis dengan cara yang

lebih menarik, interaktif, dan konkret, sehingga mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar peserta didik.

3. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang matang dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*. Peserta didik dapat mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri melalui berbagai sumber, seperti buku pelajaran maupun platform digital, agar kegiatan diskusi kelompok dan permainan edukatif dapat berlangsung secara efektif dan komunikatif.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini diperoleh selama proses dan hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilaksanakan di satu satuan pendidikan, yaitu SMA Negeri 1 Baturraden, dengan subjek yang terbatas pada peserta didik kelas XI pada Tahun Ajaran 2024/2025. Keterbatasan ini menyebabkan ruang lingkup penelitian menjadi sempit dan membatasi generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas. Setiap sekolah memiliki kondisi lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik yang berbeda, sehingga penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di sekolah lain belum tentu memberikan hasil yang serupa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan di berbagai sekolah dengan karakteristik yang lebih bervariasi agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan representatif.

