BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) berbantuan Kahoot Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi "Melihat Karena Cahaya" di SD Negeri Lamklat Aceh Besar. Kesimpulan ini didukung oleh bukti-bukti sebagai berikut:

1. Peningkatan Nilai Rata-rata: Terjadi kenaikan nilai rata-rata yang sangat signifikan dari 37,30 pada pretest menjadi 92,69 pada posttest. Peningkatan 62ingkat sebesar 55,39 poin ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran memiliki dampak positif yang kuat.

2. Hasil Uji Hipotesis: Hasil uji non-parametrik Uji Tanda (Sign Test) menunjukkan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai ini jauh lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol (H_0) ditolak, yang secara 62ingkat62c membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT berbantuan Kahoot.

3. Konsistensi Peningkatan: Seluruh siswa (100%) menunjukkan peningkatan skor dari pretest ke posttest. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran ini berhasil secara merata dan efektif bagi semua peserta didik.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Kahoot efektif sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA di tingkat sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dari penelitian ini, serta mempertimbangkan implikasi praktisnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, berikut adalah beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak yang berkepentingan:

1. Bagi Guru: Para guru disarankan untuk secara aktif mempertimbangkan dan mengadopsi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Kahoot sebagai salah satu alternatif strategi mengajar dalam berbagai mata pelajaran. Model ini terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, tetapi juga sangat potensial untuk memantik motivasi, meningkatkan partisipasi, dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Guru juga dapat mengeksplorasi beragam variasi penggunaan platform Kahoot (misalnya, untuk *review* materi, kuis formatif di awal atau akhir pembelajaran, atau pemanasan sebelum memulai topik baru) guna mengoptimalkan potensi media ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar.
2. Bagi Siswa: Siswa diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan proaktif mereka dalam setiap kegiatan pembelajaran, terutama yang berbasis permainan dan turnamen seperti TGT berbantuan Kahoot. Dengan

terlibat secara penuh dan bersemangat, siswa tidak hanya akan mendapatkan pemahaman materi yang lebih baik melalui kolaborasi tim dan kompetisi yang sehat, tetapi juga akan mengembangkan berbagai keterampilan esensial seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial dan komunikasi. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna seperti ini akan membentuk sikap positif terhadap proses belajar itu sendiri dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar.

3. Bagi Sekolah: Pihak sekolah memiliki peran krusial sebagai fasilitator inovasi pendidikan. Oleh karena itu, sekolah sangat diharapkan untuk mendukung penuh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, seperti Kahoot. Bentuk dukungan dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, termasuk akses internet yang stabil dan cepat, proyektor, *speaker* dengan kualitas baik, atau ketersediaan perangkat tablet/komputer yang cukup bagi siswa. Selain itu, sekolah juga dapat mengalokasikan sumber daya untuk mengadakan program pelatihan atau lokakarya bagi guru, bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas mereka dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses pembelajaran sehari-hari.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini telah memberikan bukti awal yang kuat mengenai efektivitas model TGT berbantuan Kahoot, namun masih memiliki ruang yang luas untuk pengembangan dan eksplorasi lebih lanjut. Mengingat penelitian ini terbatas pada ranah kognitif dengan desain *One*

Group Pretest-Posttest yang belum menyertakan kelompok kontrol, peneliti selanjutnya sangat disarankan untuk: