BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data empiris dan pengujian inferensial yang telah dilaksanakan pada Bab IV, kesimpulan ilmiah dari penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 4 Wonokerto dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengaruh Model TGT terhadap Motivasi Belajar IPAS

   Penerapan model pembelajaran TGT terbukti secara ilmiah memberikan stimulasi penguatan motivasi yang lebih kokoh bagi siswa kelas V SDN 4 Wonokerto dibandingkan pendekatan konvensional. Melalui pengujian *One-Sample t-Test*, kelompok Eksperimen-TGT mencatatkan nilai t hitung sebesar 48,426 dengan *Mean Difference* sebesar 68,389 (pada taraf signifikansi *alpha* = 0,05 dan *p-value* = 0,000). Hal ini membuktikan bahwa integrasi komponen permainan akademis (*games*) dan kompetisi berkeadilan (*tournament*) mampu mentransformasikan iklim kelas menjadi lebih interaktif, mereduksi kejenuhan, serta menumbuhkan dorongan belajar internal (*intrinsic motivation*) siswa secara optimal.

2. Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar IPAS

   Terdapat pengaruh yang sangat signifikan dan superior dari implementasi model TGT terhadap capaian kognitif (hasil belajar) siswa pada mata pelajaran IPAS. Kuantifikasi hasil uji *One-Sample t-Test* menunjukkan performa kelompok eksperimen yang sangat menonjol dengan nilai t hitung mencapai 97,288 dan nilai rata-rata (*mean*) pasca-perlakuan (*post-test*) melesat ke angka 85,17. Capaian ini terpaut jauh di atas kelompok kontrol (pembelajaran konvensional) yang hanya menghasilkan nilai t hitung 59,743 dan rata-rata 77,11.

3. Efektivitas Akselerasi Pembelajaran Secara Simultan

   Triangulasi data melalui uji *Paired Samples t-Test* membuktikan eskalasi nilai (*Mean Paired Differences*) pada kelompok eksperimen mencapai -16,778 dengan t hitung -9,843 yang berarti hampir dua kali lipat lebih akseleratif secara statistik dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencatat *Mean Paired Differences* sebesar -9,389 dengan t hitung -7,001. Penurunan standar deviasi kelompok eksperimen menjadi 3,714 pada *post-test* menegaskan bahwa model TGT berhasil meratakan tingkat pemahaman kognitif siswa pada kualifikasi tinggi secara homogen. Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima secara mutlak.

B. Implikasi

Hasil temuan ini membawa implikasi konstruktif dan strategis bagi ekosistem pendidikan sekolah dasar, antara lain:

1. Inovasi Pedagogis Integratif dalam Kurikulum Merdeka

   Penelitian ini memberikan dasar epistemologis kuat bahwa penggabungan domain saintifik alamiah dan domain sosial dalam mata pelajaran IPAS di Fase C (Kelas V) memerlukan model pembelajaran kooperatif aktif seperti TGT. Model ini berhasil menjawab tantangan pembelajaran IPAS yang kompleks dan sarat visualisasi dengan memecah kejenuhan melalui sintaks kerja sama tim (*teams*).

2. Kemandirian dan Akuntabilitas Individual Siswa

   Struktur turnamen akademik dalam model TGT mengimplikasikan pentingnya akuntabilitas individu dalam kelompok heterogen. Siswa berkemampuan akademik tinggi terstimulasi menjadi tutor sebaya, sedangkan siswa berkemampuan rendah termotivasi memberikan poin bagi kelompoknya melalui kompetisi di meja turnamen yang setara, sehingga iklim inklusi dan toleransi sosial terbangun secara alami.

3. Optimasi Potensi Demografis Kelas Kecil

   Secara metodologis, efektivitas TGT dalam penelitian ini meruntuhkan asumsi bahwa model turnamen berkelompok hanya berjalan optimal pada kelas gemuk. Dengan sampel spesifik 18 siswa, TGT terbukti tetap tangguh dan adaptif, memberikan implikasi praktis bagi sekolah-sekolah

di wilayah sub-urban dengan rasio siswa terbatas untuk tetap dapat mengadopsi pembelajaran berbasis edugames secara kompetitif.

C. Saran

Berdasarkan keterbatasan dan temuan dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran konstruktif demi pengembangan metodologis bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengkaji bidang sejenis:

1. Digitalisasi Sintaks Pembelajaran (Blended TGT)

   Mengacu pada pemetaan riset mutakhir, peneliti selanjutnya disarankan untuk merekonstruksi model TGT konvensional ini ke dalam basis digital dengan mengintegrasikan web-educational tools (seperti *Wordwall, Blooket*, atau *Quizwhizzer*). Kombinasi ini diproyeksikan dapat memperluas visualisasi fenomena alam atau sosial pada materi IPAS sekaligus mengotomatisasi sistem perhitungan skor pertandingan secara *real-time*.

2. Perluasan Karakteristik Demografis dan Lokus Penelitian

   Diharapkan peneliti masa depan dapat memperluas cakupan generalisasi model dengan menerapkan desain eksperimen murni (*True Experimental*) dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar lintas sekolah (*multi-site research*), baik di wilayah urban maupun rural, guna menguji stabilitas serta validitas eksternal dari model TGT secara komprehensif.

3. Eksplorasi Variabel Terikat Multi Dimensi

   Mengingat Kurikulum Merdeka berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila, peneliti selanjutnya disarankan tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif dan motivasi umum saja. Dianjurkan untuk mengeksplorasi pengaruh model TGT terhadap keterampilan proses, berpikir kritis, kreativitas, maupun karakter gotong royong (aspek afektif-psikomotorik) siswa sekolah dasar.

4. Manajemen Alokasi Waktu dan Kondusivitas Kelas

   Peneliti selanjutnya disarankan merancang manajemen waktu (time-budgeting) yang lebih ketat pada fase diskusi kelompok dan transisi pergeseran tempat duduk turnamen (bumping). Hal ini penting untuk mengantisipasi risiko kegaduhan ruang kelas dan pembengkakan alokasi waktu yang sering kali menjadi kelemahan praktis dari model kooperatif TGT.