

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Educaplay* terbukti secara signifikan efektif meningkatkan hasil belajar PPKn materi Pancasila dalam diriku. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *post-test* peserta didik kelas eksperimen memperoleh nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 88,33, jauh mengungguli kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan memperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 75 dengan rata-rata 64,41.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan teknik *Independent Sample T-test*, diperoleh nilai signifikansi *Sig. 2 – tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansi yang ditentukan ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* berbantuan media *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn materi Pancasila dalam Diriku siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* yang diintegrasikan dengan media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PPKn.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Guru kelas yang melaksanakan proses pembelajaran mengajar mata pelajaran PPKn, menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *Educaplay* bisa sebagai terobosan baru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik seiring dengan berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi yang ada, serta memberikan variasi pembelajaran yang baru untuk peserta didik.

b. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat terus memberikan dukungan penuh terhadap pemanfaatan sarana dan prasarana berbasis teknologi di lingkungan sekolah, guna memfasilitasi kebutuhan integrasi media digital interaktif seperti *Educaplay* dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas kombinasi model *cooperative learning* tipe *TGT* dan media *Educaplay* ini pada ruang lingkup populasi yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, atau diintegrasikan dengan materi pelajaran lain selain PPKn sekolah dasar guna memperkaya referensi empiris dan memperkuat hasil temuan penelitian.