

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Tegalsawah I mengenai pengaruh model pembelajarn kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa di kelas IV sebelum menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* kurang maksimal hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata nilai eksperimen yaitu 50,75 serta nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 61,75.

Saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* respon siswa sangat baik sekali, siswa menjadi lebih aktif dan sangat bersemangat untuk memenangkan permainan dan dapat dilihat juga dari nilai rata-rata *posttest* sebesar 95. Peneliti dalam melakukan proses pembelajaran dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari adanya pengaruh model pembeljaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Sehingga peneliti dapat mengetahui perbedaan hasil belajar IPA siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari selisih antara nilai *pretest* dan *posttest (N-Gain)*. Untuk kelas eksperimen diperoleh rata-rata *N-gain* yaitu 0,49 termasuk kategori sedang, dan untuk rata-rata nilai *N-Gain* kelas kontrol yaitu 0,211 termasuk kategori rendah.

Hasil belajar IPA meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kooperati tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Berdasarkan Uji t diperoleh nilai yang signifikan (*2-tailed*) adalah 0.000. Karena nilai signifikansi  $0.000 < \alpha = 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya bahwa adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan metode pembelajaran yang konvensional.

## B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan sebagai implikasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam rangka guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Adapun saran-sarannya sebagai berikut :

1. Bagi siswa diharapkan dapat merespon pembelajaran yang guru sampaikan dengan lebih baik lagi dengan cara bersungguh-sungguh guna meningkatkan partisipasi, keterampilan proses, hasil belajar serta dapat meningkatkan kemampuan yang siswa miliki.
2. Bagi guru diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik lagi, lebih membuat siswa aktif, kreatif dan inovatif. Seperti contohnya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran, alat peraga, ctl dan yang lainnya agar kelas menjadi lebih aktif sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran serta membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadikan hasil penelitian ini menjadi sebuah informasi serta dapat menambahkan aspek-aspek lain yang lebih terperinci dan belum terjangkau oleh peneliti. Penelitian ini dapat juga menjadi tolak ukur bagi peneliti yang akan penelitian yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.





## DAFTAR PUSTAKA

- Aris, S. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : A-Ruzz Media
- Arikunto. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksasa.
- Djamarah, S. B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jalarta : Rineka Cipta.
- Kemendikbud. 2013. *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*. Jakarta : Tim Visimedia
- Komalasari. 2013. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : PT. Refika Adiatama.
- Nurputri. 2018. *Analisis Uji Hipotesis* : Jakata : Cipta Redaksa.
- Permatasari, EN. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar*. Jurnal JPSD Vol.3 No.2 Hal 97.
- Pratiwi, EA.2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Vol.5, No.2 Hal 40.
- Purwanto Agus, Erwan. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Gaya Media.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional RI tahun 2003. Sekretariat Negara. Jakarta
- Rusman 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : PT Raja Grafindo Persada.
- Sitinjak & Sugiarto. 2006. *LISREL*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Sudjana, R. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.

Sudjarwo & Basrowi. 2009. *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung : Mandar Maju.

Sugiarto. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Abadi Cipta

Sumantri, S.M. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.

