

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Terdapat pengaruh pada penggunaan metode *Team Game Tournament* di kelas V-D SDN 24 Banda Aceh pada pembelajaran IPAS materi cahaya beserta sifatnya. Kesimpulan tersebut didasarkan dari hasil analisis uji T dimana didapatkan harga signifikan yaitu  $\text{sig } 0,00 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan ditinjau dari hasil rata rata nilai pada perlakuan pertama dan kedua yang memiliki perbedaan nilai rata rata.

Perbedaan rata rata pada kedua perlakuan dapat terjadi karena adanya perbedaan cara mengajar, dimana pada perlakuan pertama menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan pada perlakuan kedua menggunakan model pembelajaran TGT. Pada perlakuan kedua yang diberikan pada siswa membuat situasi kelas berubah karena adanya model pembelajaran lain, dimana *Team Games Tournament* memberikan kesempatan pada siswa untuk bisa memahami materi pembelajaran lebih dalam.

Model pembelajaran TGT membuat siswa saling bisa bahu membahu untuk mengerti pembelajaran, model pembelajaran ini juga menjadikan siswa untuk lebih peduli kepada teman kelompoknya, dengan model pembelajaran ini semua siswa diharuskan untuk bisa berperan dalam team dengan cara memahami materi, dan jika siswa tidak memahami materi maka dapat dibantu oleh rekan siswa lainnya, tentu hal

tersebut sangat berbeda dengan kelas kontrol yang menjadikan guru sebagai *Center of Learning* sehingga perolehan hasil pembelajaran kedua kelas mengalami perbedaan, hal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar IPAS materi cahaya beserta sifatnya kelas V SDN 24 Banda Aceh.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini dapat dikemukakan saran-saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru, terdapat beberapa saran.
  - 1) Metode pembelajaran berbasis eksperimen sudah harus lebih sering digunakan untuk bisa memacu daya kreatif siswa agar tidak terkesan monoton.
  - 2) Pemberian *reward* oleh guru kepada siswa sesekali diperlukan untuk mengapresiasi dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, hendaknya lebih fokus dan bisa bekerja sama dengan teman saat pembelajaran, hingga materi yang diajarkan oleh guru bisa dimengerti dengan baik.
3. Bagi sekolah, hendaknya memaksimalkan media pembelajaran yang diperlukan oleh guru dengan baik, hingga desain pembelajaran bisa berjalan

dengan baik dan semestinya.

4. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan untuk bisa memberikan peningkatan kualitas pada metode pembelajaran eksperimen dengan lebih inovatif dan kreatif hingga memberikan pengaruh yang lebih baik pada proses pembelajaran.