

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media audio visual gerak animasi menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan nilai antara hasil pre-test dan post-test, di mana nilai post-test siswa secara umum lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat mampu membantu siswa memahami materi PKN secara lebih baik dan bermakna.
2. Hasil uji statistik menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dominannya jumlah positive ranks dibandingkan negative ranks menandakan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual gerak animasi dengan model TGT. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.
3. Penggunaan media audio visual gerak animasi yang dipadukan dengan model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan

Hal ini berdampak positif tidak hanya pada peningkatan nilai hasil belajar, tetapi juga pada keaktifan dan kerja sama siswa selama pembelajaran PKN berlangsung.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat dinyatakan bahwa media audio visual gerak animasi dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai penerapan media audio visual gerak animasi dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media audio visual gerak animasi yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran PKN. Penggunaan media dan model ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga guru disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang, seperti perangkat multimedia dan bahan ajar berbasis audio visual. Selain itu,

sekolah juga disarankan untuk memberikan pelatihan atau pendampingan kepada guru dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang efektif, khususnya model *Team Games Tournament* (TGT).

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental One Group Pretest–Posttest* Design dengan satu kelompok tanpa kelas pembandingan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, seperti quasi eksperimen dengan kelompok kontrol, agar hasil penelitian dapat dibandingkan secara lebih objektif. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji penerapan media audio visual dan model TGT pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas temuan penelitian.

Dengan adanya saran-saran tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, A. (2013). *Penggunaan Web Sebagai Salah Satu Pendukung Strategi Pemasaran Produk Oleh Perusahaan Kusuma Agro Industri Batu* (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Ahmad, M., & Asmaidah, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika realistik untuk membelajarkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 373-384.