

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA pada kelas eksperimen yaitu kelas V-A dengan Strategi Teams Games Tournament dapat dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post-test*) diperoleh 84,84
2. Hasil belajar pada kelas kontrol yaitu kelas V-B di MIS Bidayatul Hidayah yang menggunakan tanpa Strategi memperoleh rata-rata tes akhir (*post-test*) sebesar 74,19.
3. Pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi Daur Air pada kelas eksperimen lebih tinggi dilihat pada hasil *post-test* yang diperoleh yaitu 84,84, ini dapat dibuktikan dari hasil tes akhir diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,680 > 2,000$. ($n=31$) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% Dengan demikian penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis,. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MIS Bidayatul Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dituliskan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, sekolah disarankan agar menerapkan penggunaan Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament secara berkesinambungan untuk merangsang siswa belajar secara aktif sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa
2. Bagi guru, guru dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa yaitu dengan memahami sifat yang dimiliki anak dan memahami siswa secara perorangan serta tingkat kemampuan siswa agar penggunaan Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament dapat diterima dengan baik. dengan menggunakan Strategi Permainan TGT siswa tidak mudah bosan tapi lebih aktif dalam permainan dan permainan bisa mengali potensi siswa untuk bersaing dalam menjawab, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Gurusebagai Fasilitator dan motivator yang memfasilitasi siswa dalam belajar Teams Games Tournament (TGT) guru perlu bertindak sebagai wasit untuk menyelesaikan ketidaksepakatan aturan dan jawaban,
3. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat semangat dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas lebih bertanggung jawab terhadap tugasnya serta selalu belajar dengan lebih giat lagi dan optimal.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.