

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, tentang penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA materi Panas dan Perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan, dapat disimpulkan:

1. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA materi Panas dan Perpindahannya (Suhu dan Kalor) di kelas V MI Nurul Huda Pangenan berlangsung selama 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 67% dengan kriteria baik dan hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan pada pertemuan ke-2, hal ini dapat dilihat dari persentase pertemuan kedua lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama. Selain itu, selama 3 kali pertemuan skor tertinggi diperoleh pada kegiatan tournament yaitu sebesar 97,33 dengan kriteria keaktifan siswa sangat tinggi.
2. Aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA materi Panas dan Perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan berdasarkan rekapitulasi hasil analisis angket respon siswa, siswa memberikan respon baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mendapat respon positif dari siswa.
3. Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA materi Panas dan Perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan berdasarkan hasil analisis tes dengan dilakukannya uji prasyarat dan uji hipotesis, pada pertemuan 1 sampai dengan 3 data berdistribusi normal dan tidak homogen dan pada pertemuan 1 sampai dengan 3 juga terdapat pengaruh yang signifikan.

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan pertimbangan, sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif oleh guru dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan aktivitas siswa.
2. Kegiatan pembelajaran sebaiknya tidak selalu menggunakan metode ceramah, karena metode ini menjadikan siswa pasif dan daya nalar siswa menjadi rendah. Guru hendaknya lebih kreatif untuk menggunakan berbagai metode, pendekatan, strategi, dan model yang mampu membangkitkan aktivitas siswa dan daya nalar siswa sehingga siswa memiliki literasi sains yang bagus.
3. Penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan referensi dan bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dalam mengatasi keaktifan siswa dalam belajar.

