

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 2 Sindangkasih Purwakarta mengenai pengaruh pembelajaran Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa yang mendapatkan Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* dengan rata-rata *N-gain* sebesar 0,4950 pada kategori sedang. Sedangkan siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional rata-rata *n-gain* sebesar 0,3209 pada kategori rendah. Berdasarkan kesimpulan tersebut, hasil belajar IPAS pada siswa yang mendapatkan Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh antara Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar dilihat dari uji regresi linear sederhana setelah diperoleh nilai *r square* sebesar 0,694. Hasil hitung koefisien determinasi sebesar 69,4% dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Setelah uji regresi linear sederhana didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi  $\alpha < 0,05$ . Maka atas dasar tersebut, dapat disimpulkan terdapat pengaruh model *cooperative learning tipe student team achievement division* berbantuan media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

## 5.2 Implikasi

Bedasarkan hasil simpulan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui bahwa Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah dasar lebih baik daripada model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPAS. Serta dengan terdapatnya pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar. Atas simpulan tersebut dapat dirincikan menjadi implikasi sebagai berikut :

### 1. Bagi Guru

Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli yang diterapkan dikelas eksperimen dapat menjadi bahan rujukan guru dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

### 2. Bagi Siswa

Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Karena pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka termuat beberapa rekomendasi mengenai Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli sebagai berikut :

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

## 1. Bagi Guru

Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli dapat dijadikan salah satu referensi model pembelajaran untuk diaplikasikan di kelas karena melibatkan kolaborasi antar siswa dan guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi, membimbing dalam pembelajaran. Selanjutnya pada penggunaan media pembelajaran permainan monopoli diharapkan bisa menjadi media yang dapat membantu untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta membangkitkan keingintahuan untuk bisa mengenal Keberagaman Kekayaan Budaya Indonesia untuk menumbuhkan rasa nasionalisme sehingga siswa berminat dan antusias untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya. Maka, direkomendasikan untuk peneliti yang ingin melakukan penelitian selanjutnya dapat kreatif dan inovatif untuk bisa menyesuaikan dengan materinya namun perlu mempertimbangkan durasi waktu yang tersedia.

## 2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan ilmiah maupun referensi bagi peneliti lainnya. Penelitian ini yang membahas mengenai pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar IPAS Siswa sekolah dasar pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Pada penelitian ini memiliki hasil peningkatan dengan dilihat dari rata-rata N-gain yaitu sebesar 0,4950 pada kategori sedang. Dan pengaruh Pengaruh dari model *cooperative learning tipe student team achievement division* berbantuan media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa sebesar 69,4%, dan faktor lain yaitu sebesar 30,6%. Atas hasil tersebut membuka peluang bagi peneliti lainnya untuk mencari faktor lain yang mempengaruhi pengaruh model *cooperative learning tipe student team achievement division* berbantuan media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Selain itu untuk peneliti selanjutnya, diharapkan untuk menganalisis kemampuan yang lainnya agar teridentifikasi indikator kemampuan lainnya bukan hanya ranah kognitif saja.

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu