

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan memaparkan mengenai kesimpulan dari pembahasan yang diperoleh pada bab empat. Selanjutnya adalah memaparkan implikasi dari penelitian yang dilakukan serta rekomendasi dari peneliti untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 4 Nagri Kaler, Purwakarta pada kelas IV tahun 2024/2025, maka dihasilkan Kesimpulan yaitu.

1. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan model *Problem Based Learning*. Peningkatan pemahaman konsep dilihat dari hasil perhitungan uji *N-gain*. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa yang telah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 73.823 dan skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84.117.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dalam analisis inferensial yang telah dilakukan yaitu uji *Independent Sample t- Test* pada nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, nilai signifikansi *posttest* sebesar 0.037. Dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Maka pengambilan keputusannya adalah H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS.

5.2 Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memilih model pembelajaran untuk sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Team games Tournament* lebih baik daripada pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selanjutnya model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh positif

terhadap pemahaman konsep IPS siswa. Maka dari itu model pembelajaran *Team games Tournament* baik untuk dijadikan referensi dalam kegiatan belajar mengajar IPS untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS. Pada penerapannya, model pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa dalam belajar, dan menumbuhkan kerja sama antar siswa.

Dalam rangkaian penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti memberikan beberapa saran untuk dijadikan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk penelitian maupun kegiatan belajar mengajar. Berikut saran peneliti yang dapat diberikan.

1. Bagi guru, pembelajaran *Team Games Tournament* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran di kelas dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran agar dapat menciptakan keaktifan dan menumbuhkan semangat belajar siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya, melihat adanya pengaruh positif yang dihasilkan dalam penelitian. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan media pembelajaran yang terbaru sesuai perkembangan zaman agar dapat memberikan pembelajaran yang bermakna untuk siswa.