

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab V menyajikan simpulan dan saran yang diperoleh berdasarkan temuan-temuan yang telah diuraikan pada Bab IV. Simpulan berisi jawaban atas rumusan masalah yang dirumuskan secara ringkas dan jelas. Bagian saran berkaitan dengan temuan penelitian dan penerapan model pembelajaran yang digunakan..

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV secara lengkap terkait hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media pembelajaran *Flipbook* Digital menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran Ekspositori berbantuan media pembelajaran Poster Digital. Berdasarkan hasil uji N-Gain, pemahaman konsep IPA siswa di kelas eksperimen berada pada kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori tidak efektif.
2. Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media pembelajaran *Flipbook* Digital berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar dengan kontribusi sebesar 51,1%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka saran mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media pembelajaran *Flipbook* Digital diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan pemahaman konsep IPA siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media pembelajaran *Flipbook* Digital lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran Ekspositori berbantuan media pembelajaran Poster Digital. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media pembelajaran *Flipbook* Digital dapat dijadikan solusi sebagai penggunaan model

pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar.

2. Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media pembelajaran *Flipbook* Digital, diperlukan strategi penyusunan waktu yang efektif agar seluruh tahapan sintaks *Teams Game Tournament* dapat terlaksana secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kecakapan dalam merancang dan mengatur waktu pembelajaran secara tepat, sehingga proses belajar berjalan optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
3. Keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* didukung oleh perangkat pembelajaran yang memadai, seperti LKPD, soal evaluasi siswa, dan paket soal yang digunakan dalam turnamen. Dalam penelitian ini, perangkat-perangkat pembelajaran tersebut membantu memperkuat pemahaman konsep IPA siswa melalui latihan dan diskusi. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa agar model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat berjalan dengan lebih efektif.