

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ada pengaruh minat belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan yang tidak diajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament siswa kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Nilai minat diperoleh dari penilaian angket yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Ada pengaruh hasil belajar IPA pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung yang diajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan yang tidak diajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament. Perbedaan hasil berupa perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dengan kelas control. Hasil terakhir (*post test*) kelompok sampel pada kelas yang pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament menunjukkan nilai rata-rata yang lebih baik dibandingkan kelompok sampel pada kelas control yang pembelajaran IPA nya tidak menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Nilai rata-

rata (mean) pada kelas eksperimen sebesar 88,51 sedangkan nilai rata-rata (mean) pada kelas control sebesar 70,74. Sehingga model pembelajaran tipe Group Investigation berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hal ini diperkuat oleh define group investigation yang dibahas pada kajian teori yang menyatakan bahwa pembelajaran tipe group investigation mempunyai efek positif terhadap prestasi akademis siswa. Dalam penelitian ini kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran group investigation memiliki nilai hasil belajar yang lebih baik dari pada kelas yang tidak diajar dengan model pembelajaran group investigation.

3. Ada pengaruh model pembelajaran group investigation terhadap minat dan hasil belajar IPA kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dibuktikan bahwa signifikansi pada Pillai's Trace, Wilk's Lamda, Hotelling's Trace, dan Roys Largest Root semua kurang dari 0,05.

B. Saran

Berdasarkan rumusan masalah peneliti, hipotesis penelitian, hasil penelitian dan pembahasan penelitian, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya, diharapkan seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Pembelajaran harus bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan proses

belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi peserta didik

Dengan diberikannya model pembelajaran Teams Games Tournament, diharapkan peserta didik lebih aktif bersemangat sarta lebih berminat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Minat peserta didik dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik.

3. Bagi peneliti lanjut

Bagi peneliti lanjut yang akan melakukan penelitian eksperimen serupa, penelitian ini hanya melibatkan 47 sampel. Hal ini belum memberikan gambaran akurat tentang pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat dimungkinkan untuk melakukan pengujian ulang terhadap pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar IPA, serta cakupan materi lainnya, dan bahkan jenis penelitian yang lainnya. Disarankan pula untuk pengembangan model dan media pembelajaran yang lebih variatif sehingga tampak perbedaan yang besar terhadap hasil belajar IPA.

Demikianlah saran-saran yang dapat peneliti kemukakan dalam skripsi ini, mudah-mudahan bermanfaat demi kemajuan dan keberhasilan pendidikan.