

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *STAD*, khususnya penerapan model tentang permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran Tema 3 Subtema 1 kelas III Sekolah Dasar Negeri 8 Tulakan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model *STAD* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah, sederhana serta melakukan penyampaian materi pembelajaran dengan membuat kelompok atau pengelompokan peserta didik sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Gagasan utama dibalik model pembelajaran *STAD* adalah untuk memotivasi peserta didik, mendorong dan membantu satu sama lain dalam menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Semua penggunaan model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun dalam penggunaan model *STAD* ini merupakan yang paling sesuai dengan perkembangan anak kelas III dalam proses pembelajaran.
2. Permainan *Gagarudaan* berawal dari kata “Garuda” yang mempunyai arti ada 5. Permainan ini sangat mengandalkan perhitungan jari tangan dari setiap pemain yang ikut bermain. Biasanya permainan ini sering dimanfaatkan oleh seorang guru sebagai pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan anak-anak mengenal huruf. Cara

permainannya sekilas yaitu peserta didik dibuat kelompok terlebih dahulu lalu salah seorang pemain menghitung jari-jari yang disodorkan dengan abjad A, B, C, D, dan seterusnya. Jika jumlah jari ada 14 buah, maka dalam abjad adalah huruf “N”. Setelah itu tiap pemain harus menyebutkan kata yang diawali huruf yang disebutkan. Misal, huruf “N”, maka kalau nama hewan: Nyamuk, Nuri, dan seterusnya.

3. Hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan bahwa hasil post test lebih baik dari hasil pretest atau sebelum menggunakan penerapan model pembelajaran tersebut. Hasil perhitungan dari uji t menunjukkan nilai t $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 yang artinya tidak ada perbedaan terhadap hasil belajar antara nilai *pretest* dan nilai *post test* ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar antara *pretest* dan *post test*. Kondisi tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif *STAD*, khususnya penerapan model tentang permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran Tema 3 Subtema 1 kelas III lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada sebelum menggunakan metode pembelajaran tersebut. Serta hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 jadi artinya terjadi pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *STAD* dengan permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran Tema 3 Subtema 1 kelas III Sekolah Dasar Negeri 8 Tulakan.

5.2.Saran

Saran yang terkait tentang penerapan model pembelajaran *STAD* dengan permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran Tema 3 Subtema 1 kelas III Sekolah Dasar Negeri 8 Tulakan adalah sebagai berikut:

1. Kepada siswa, Siswa di Sekolah Dasar Negeri harus lebih giat belajar guna mencapai hasil belajar yang lebih baik lagi. Siswa lebih semangat lagi dalam praktik menggunakan model *STAD* berbantu permainan tradisional *Gagarudaan*.
2. Kepada guru, Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pengajaran dengan menggunakan model *STAD* berbantu permainan tradisional *Gagarudaan*. Guru dapat mengkreasikan dan menerapkan model permainan tradisional *Gagarudaan* pada mata pelajaran yang lain.
3. Bagi peneliti lain, Penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi bagi peneliti lain, serta kajian ilmu yang nantinya bermanfaat bagi orang lain. Hasil penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan model yang lebih kreatif dan inovatif.