

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan metode TGT melalui media *flashcard* terbukti efektif dilakukan pada saat proses pembelajaran materi SKI. Hal ini dibuktikan Pada saat diberikan perlakuan siswa menjadi aktif mengikuti pembelajaran dan memahami materi dengan seksama. Dalam pembelajaran TGT ini dilakukan dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan, langkah *pertama*, yaitu melakukan penyajian kelas, pada tahap ini guru menyajikan materi dengan bantuan media *flashcard*, Langkah *kedua*, pembentukan tim, langkah yang *ketiga*, yaitu melakukan permainan (game), Langkah yang *keempat*, yaitu pertandingan turnamen, langkah kelima selanjutnya yaitu pemeberian reward (penghargaan).
2. Analisis data hasil belajar siswa dengan uji-t menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 69,04 dan setelah dilakukan perlakuan eksperimen hasil posttest menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 82,47. Hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan rata-rata hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Selanjutnya berdasarkan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} 12,393 sedangkan nilai t_{tabel}

dengan df 20 pada taraf signifikansinya 5% adalah 2,021. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,393 > 2,021$) dan nilai sig. (2-tailed) signifikansinya lebih kecil dari pada 0,05 ($0,00 < 0,05$) sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan secara signifikan pada nilai hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode TGT dan media *flashcard*.

3. Aktivitas belajar siswa yang dilakukan dengan metode TGT melalui media *flashcard* mengalami peningkatan, hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa sebesar 15,55%, dengan rata-rata aktivitas belajar siswa saat pretest 67,33% dan aktivitas belajar siswa saat posttest sebesar 82,85% setelah dilakukan treatment pemberian metode eksperimen. Dari hasil observasi penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa metode TGT melalui media *flashcard* efektif diterapkan karena dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari minat siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian siswa dalam memahami materi, keaktifan siswa saat proses pembelajaran dan partisipasi siswa dalam bekerja secara kelompok.

B. Saran

1. Diharapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) melalui media *flashcard* dapat diterapkan disekolah MI An-Nur Mlonggo pada saat kegiatan pembelajaran, karena penerapan metode dan media tersebut tidak hanya terbukti efektif dapat meningkatkan

hasil belajar siswa, tetapi juga efektif dapat meningkatkan minat belajar siswanya.

2. Guru diharapkan dapat mengembangkan metode dan media pembelajaran disekitar dan memilih metode dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

C. Penutup

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan meskipun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusunnya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan khususnya bagi para pembaca. *Aamiin.*