

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari analisis serta pembahasan mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smart Kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa yaitu:

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD Negeri Gondoriyo 03 sesudah diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *smart kuartet*. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig hitung pada kelas eksperimen yakni $0,030 < 0,05$ serta kelas kontrol yakni $0,026 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_1 diterima untuk keduanya. Oleh karenanya, penerapan model TGT berbantuan *smart kuartet* terbukti efisien dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *smart kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Pengaruh positif model ini dibuktikan melalui Uji Regresi Linear sederhana yang menghasilkan nilai $F = 5,568$ serta signifikansi $0,027 < 0,05$, dengan demikian H_a diterima serta H_0 di tolak. Oleh karenanya, model TGT berbantuan *smart kuartet* memberikan pengaruh yang signifikansi terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang beragam untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dan menghindari siswa jenuh selama proses pembelajaran. Selain itu, menerapkan media

pembelajaran yang lebih menarik bisa membantu meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

2. Bagi siswa agar selalu mengikuti proses pembelajaran dengan baik untuk terciptanya suasana belajar yang efisien serta efektif, sehingga pemahaman siswa terhadap materi bisa meningkat.
3. Bagi peneliti lain perlunya persiapan lebih matang agar penelitian dilaksanakan dengan maksimal dan sesuai yang diharapkan.