

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan analisis data serta pembahasannya mengenai pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Engklek *Eduflex* terhadap Pemahaman Konsep siswa SD yaitu :

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep dalam penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Engklek *Eduflex* dan penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Independent Sample T-Test* dengan nilai sig-nya yaitu $0,001 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dan dapat disimpulkan juga bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan hasil dari penggunaan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Engklek *Eduflex* terhadap pemahaman konsep siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 76% lebih besar dibandingkan dengan nilai yang diperoleh kelas kontrol yaitu 69%.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Engklek *Eduflex* terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil Uji *Regresi Linear Sederhana* dengan nilai F hitung adalah 14.102 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Besarnya nilai korelasi atau hubungan

(nilai R) yaitu sebesar 0,579 dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,335, yang artinya bahwa pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Engklek *Eduflex* terhadap pemahaman konsep siswa SD sebesar 33,5%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan sebagian anjuran sebagai berikut :

1. Bagi guru yang ingin meningkatkan pemahaman konsep siswa dianjurkan memakai model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Engklek *Eduflex*, sebagai alternatif siswa lebih bersemangat.
2. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, diharapkan siswa terlibat semaksimal mungkin dalam pembelajaran dan memaksimalkan hasil siswa.
3. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi referensi jika ingin menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) di kemudian hari agar dipersiapkan dan dilaksanakan dengan maksimal.