

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kantong Surat secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1 dibandingkan dengan pembelajaran tanpa model tersebut. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 84,66 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 59,28 dengan perbedaan rata-rata sebesar 25,38. Selain itu, hasil uji regresi linear sederhana juga memperlihatkan pengaruh signifikan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep siswa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media Kantong Surat memfasilitasi pembelajaran aktif dan terarah. Hal ini mendorong siswa untuk lebih memahami konsep melalui kegiatan kooperatif, diskusi kelompok, dan penguatan materi secara interaktif. Indikator pemahaman seperti menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan tercapai dengan baik, ditunjukkan oleh rata-rata kemampuan pemahaman konsep sebesar 82,81%.

Secara keseluruhan, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kantong Surat memberikan dampak positif yang signifikan

terhadap pemahaman konsep siswa, menjadikannya metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, sehingga dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu diajarkannya pemahaman konsep yang lebih dalam karena agar tidak terjadi kesalahpahaman antara guru dan siswa.
2. Perlunya media dan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta untuk menarik perhatian siswa.