

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan berdasarkan analisis dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan alat peraga *House Game Animal* adalah sebagai berikut :

1. Adanya perbedaan dalam penggunaan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan alat peraga *House Game Animal*. Hal ini terbukti dengan nilai sig hitung sebesar $0,02 < 0,05$, yang mengindikasikan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan signifikan dalam kualitas pembelajaran diantara penggunaan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan alat peraga *House Game Animal* dengan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* tanpa berbantuan alat peraga terhadap minat belajar siswa kelas IV. Nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen (85,59) yang secara signifikan mendapatkan nilai lebih tinggi daripada rata-rata nilai yang diperoleh kelas kontrol (82,59).
2. Adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan alat peraga *House Game Animal* terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ dan nilai t^{hitung} sebesar $8.269 > t^{\text{tabel}} 2,069$. Berdasarkan uji *summary* menunjukkan nilai R^{Square} sebesar $\text{Square} = 0,764 = 76,4\%$. dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan *House Game Animal* memberikan pengaruh sebesar 76,4% terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan *House Game Animal* dapat memberikan hasil serta

kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan dan mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV SDN Harjosari 01.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya yaitu:

1. Kepada guru apabila berkeinginan untuk meningkatkan minat belajar siswa, hendaknya menerapkan model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Devison)* berbantuan alat peraga *House Game Animal* sebagai salah satu pilihan agar siswa dapat lebih antusias dan bersemangat dalam belajar.
2. Kepada siswa, hendaknya untuk lebih percaya diri, aktif dan berani dalam mengemukakan pendapat ketika pembelajaran, dan terus belajar untuk menambah ilmu dan mencari informasi-informasi yang berasal dari sumber manapun untuk dapat meningkatkan minat belajar baik disekolah maupun ketika berada diluar sekolah.
3. Kepada peneliti apabila tertarik untuk menyelesaikan penelitian *STAD (Student Teams Achievement Devison)* berbantuan alat peraga *House Game Animal*, hendaknya melakukan persiapan yang matang agar penelitian dapat berjalan sesuai yang diharapkan dan memperoleh hasil yang ideal.