

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada peserta didik kelas IV SD Negeri Menganti 01. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil analisis uji *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Menganti 01.

Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* juga ditunjukkan oleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 85,17 yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 67,96. Selain itu, hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 0,7017 atau 70,17%, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori tinggi. Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal, seperti motivasi belajar, minat, dan kondisi fisik maupun psikologis peserta didik, maupun faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, dan suasana pembelajaran di kelas.

B. Saran

1. Kepada Guru, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
1. Kepada Peserta Didik, diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta memanfaatkan media *flashcard* secara optimal agar pemahaman terhadap materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal semakin meningkat.
2. Kepada Kepala Sekolah, diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan model dan media pembelajaran yang kreatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Kepada Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda sehingga dapat menjadi referensi dan penyempurnaan bagi penelitian selanjutnya.