

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian analisis uji t memperoleh nilai  $t_{hitung}$  (4,865)  $t_{tabel}$  (2,0) apabila dibandingkan  $4,865 > 2,0$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and ladder game* terhadap hasil belajar IPAS.

#### **B. Saran**

Sesuai dengan kesimpulan yang telah dipaparkan dari hasil penelitian pengaruh model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and ladder game* terhadap hasil belajar IPAS. Maka saran dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagi peserta didik

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada peserta didik dalam mengatasi kebisanan dan kejenuhan pada saat proses pembelajaran. Serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

2. Bagi pendidik

Pendidik perlu menerapkan dan lebih mengembangkan penggunaan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and*

*ladder game* dikelas dengan harapan agar peserta didik lebih antusias dan semangat dalam proses pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah

Bagi kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada pendidik untuk menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and ladder game* untuk membuat suasana pembelajaran dikelas semakin menyenangkan.

4. Bagi peneliti

Besar harapan bagi peneliti agar penelitian ini dapat dikembangkan lebih baik dan lebih luas sehingga lebih banyak pihak yang mendapatkan manfaat dari penelitian ini.

5. Bagi peneliti lain

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media *genially website* untuk meningkatkan hasil belajar.