

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat perbedaan keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media teka-teki silang dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dibuktikan dari terhadap keaktifan belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V di MIN 6 Magetan. bahwa $t_{hitung} = 1.945$ dan $t_{tabel} = 1,675$. Berdasarkan perhitungan tersebut terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak sehingga H_1 diterima, artinya siswa yang memperoleh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media teka teki silang lebih efektif daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional (metode ceramah), terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media Teka-Teki Silang dalam proses pembelajaran dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan

manusia atau pada pembelajaran dan materi lainnya yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran *Teams Game Tournament*, karena model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dilakukan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran IPA lebih bervariasi dan berinovasi serta dapat meneliti keaktifan belajar siswa.