

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji pengaruh pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan responden siswa kelas II A SD di SDN Kramat Beji, Beji, Depok yang diberi perlakuan berupa pembelajaran *Team Game Tournament*, sedangkan kelompok kontrol merupakan responden swa kelas II B SD di SDN Kramat Beji, Beji, Depok yang tidak diberikan perlakuan berupa pembelajaran *Team Game Tournament* namun pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dan pemberian lembar kerja. Kegiatan tersebut dipilih karena merupakan kegiatan yang biasa dilakukan dan diberikan oleh guru kelas dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil perhitungan pada pengujian hipotesis penelitian, diperoleh $t_{hitung} = 3,290$ dan $t_{tabel} = 1,677$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $n=25$, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 (hipotesis nol) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang positif dari pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD

ditolak, sedangkan H_1 (hipotesis alternatif) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif signifikan dari pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD diterima.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Team Game Tournament* berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD. Hal ini terbukti dengan hasil belajar aritmatika siswa yang diberi perlakuan berupa pembelajaran *Team Game Tournament* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak diberi perlakuan berupa pembelajaran *Team Game Tournament*. Melalui pembelajaran *Team Game Tournament* merangsang rasa keingintahuan siswa akan suatu hal sehingga siswa dapat mencari jawaban dari pertanyaannya melalui sebuah pengamatan atau eksperimen sehingga siswa mendapatkan jawaban dari pertanyaannya berdasarkan permainan atau kegiatan yang telah dilakukan dan siswa tidak hanya tau jawaban dari pertanyaan-pertanyaannya saja tetapi siswa memahami bagaimana cara menyelesaikan soal tersebut melalui permainan.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini secara teoritis memberikan suatu gambaran mengenai pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa pembelajaran *Team Game*

Tournament berpengaruh positif terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD. Oleh karena itu penggunaan pembelajaran *Team Game Tournament* dapat menjadi alternatif positif dalam pembelajaran aritmatika siswa kelas II SD terutama pada konsep pengurangan tiga angka dengan tehnik meminjam.

Guru dapat menerapkan pembelajaran *Team Game Tournament* untuk membantu anak secara aktif menemukan suatu jawaban dari sebuah persoalan melalui pengalaman secara langsung yang akan pahami sehingga ketika siswa menemui suatu masalah yang sama dalam kehidupan sehari-hari maka siswa dapat menyelesaikannya. Penerapan metode ini diawali dengan menjelaskan materi yang akan disampaikan. Kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa dan didapatkan jawaban sementara. Untuk mengetahui benar atau tidaknya jawaban tersebut, maka anak melakukan pengumpulan data, melalui kegiatan antara lain mengamati, berdiskusi dengan teman kelompok, dan melakukan permainan. Proses ini berlanjut hingga ke tahap menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan. Proses ini berkesinambungan hingga siswa dapat menguasai materi yang guru sampaikan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran aritmatika, yaitu menyediakan media pembelajaran atau sarana dan prasarana yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan sekitar siswa. Karena, media

berguna untuk membantu siswa memahami materi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu cara penyampaian oleh guru kepada siswa juga menjadi salah satu hal yang penting untuk diperhatikan. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran membuat siswa akan lebih memahami materi. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pengetahuan, pengalaman dan pemahaman yang dimiliki. Guru juga perlu mengetahui kemampuan, kebutuhan, dan tipe belajar siswa sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dan dapat memenuhi karakteristik yang dimiliki oleh setiap siswa.

Implikasi lainnya adalah orang tua dapat menerapkan pembelajaran *Team Game Tournament*, dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran *Team Game Tournament*, orang tua dapat menggunakan media yang ada di lingkungan rumah. Orang tua Bersama siswa dapat melakukan permainan sederhana untuk menyelesaikan masalah yang ada. Kerjasama antara guru dan siswa juga sangat diperlukan dalam meningkatkan hasil belajar aritmatika. Agar apa yang disampaikan oleh guru disekolah dapat pula dilakukan oleh orang tua dirumah, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam meningkatkan hasil belajar aritmatika dapat tercapai secara maksimal.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka ada beberapa saran yang diajukan peneliti, diantaranya:

Bagi guru SD, dapat menerapkan pembelajaran *Team Game Tournament* dan pendekatan terbaru lainnya pada proses pembelajaran agar siswa tidak jenuh. Guru dapat memperoleh berbagai ide atau inspirasi melalui internet, buku bacaan, seminar ataupun pelatihan yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar aritmatika siswa.

Khususnya mahasiswa yang membaca dapat memberitahukan kepada masyarakat, pembelajaran *Team Game Tournament* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran aritmatika sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan tingkat peserta didik yang berbeda pada mata pelajaran yang berbeda untuk mengetahui manfaat lain yang dapat diperoleh dengan pembelajaran *Team Game Tournament* Selain itu, dengan memasukkan salah satu variabel lain yang belum terdapat pada penelitian.