

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dan analisa data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian, maka penerapan dari model pembelajaran kooperatif *Scramble* cocok digunakan pada topik C Indonesiaku Kaya Alamnya pada BAB 6 Indonesiaku Kaya Raya karena hasil *pre-test* ke *post-test* mengalami peningkatan pada hasil belajar.
2. Hasil belajar kognitif IPAS siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Scramble* dalam mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya materi Topik C Indonesiaku Kaya Alamnya pada kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan memperoleh nilai *pre-test* dengan rata-rata sebesar 47,70 dan setelah mendapatkan perlakuan memperoleh nilai *post-test* 70,41. Maka, nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan 22,71%. Jumlah siswa yang tuntas pada *pre-test* kelas eksperimen hanya 4 siswa dengan persentase 16,6% dan yang tidak tuntas 20 siswa dengan persentase 83,33%. Sedangkan untuk *post-test* pada kelas eksperimen 15 siswa yang tuntas dengan persentase 62,5% dan yang tidak tuntas 9 siswa dengan persentase 27,5%.
3. Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif *Scramble* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesia Kaya Raya materi Topik C Indonesiaku Kaya Alamnya pada kelas V

SD Negeri 104607 Sei Rotan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,783 > 2,015$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ yakni $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif *Scramble* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan T.A 2023/2024”.

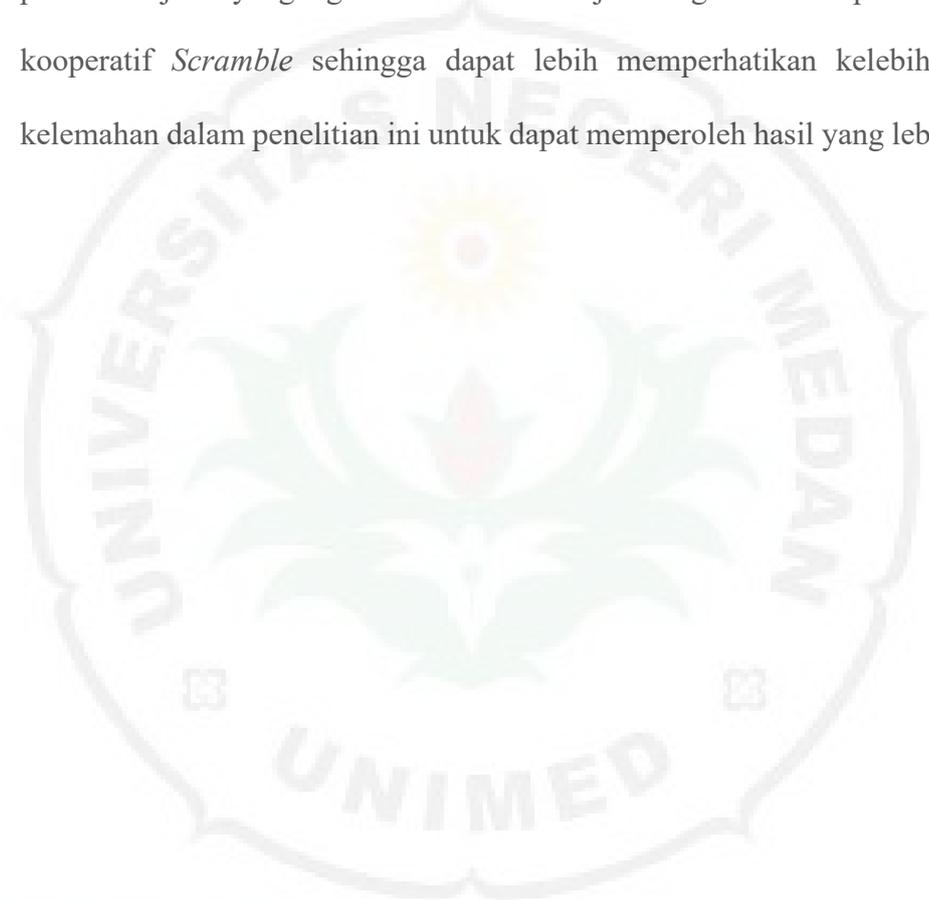
5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti memiliki beberapa saran, yaitu:

1. Bagi guru, penggunaan model pembelajaran kooperatif *Scramble* dalam penelitian ini dapat guru terapkan sebagai solusi dalam memvariasikan model pembelajaran yang menjadikan siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi maksimal dan hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Bagi siswa, pembelajaran menggunakan model kooperatif *Scramble* menjadi salah satu contoh penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan cara siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta menggali informasi dan pengetahuan yang berkaitan dengan materi secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu atau kelompok.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi bagi sekolah untuk dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan memperhatikan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses

pembelajaran serta lebih memperhatikan kebutuhan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar secara optimal.

4. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lanjutan yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai model pembelajaran kooperatif *Scramble* sehingga dapat lebih memperhatikan kelebihan dan kelemahan dalam penelitian ini untuk dapat memperoleh hasil yang lebih baik.



THE
Character Building
UNIVERSITY