

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V MI Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara, maka dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh antara kelompok eksperimen I yang menggunakan metode *the power of two* dan kelompok eksperimen II yang menggunakan metode bermain jawaban terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA materi pokok gaya magnet. Hal ini ditunjukkan dengan uji perbedaan rata-rata (uji t-test) diperoleh $t_{hitung} = 3,401$ dan $t_{tabel} = 2,00$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_a diterima, terlihat bahwa hasil belajar kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan. Nilai rata-rata hasil belajar yang menggunakan metode *the power of two* $\bar{X}_1 = 86,333$ dan yang menggunakan metode bermain jawaban $\bar{X}_2 = 78,333$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA materi gaya magnet antara pembelajaran dengan metode *the power of two* memberikan hasil lebih tinggi daripada pembelajaran dengan menggunakan metode bermain jawaban.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut diatas, maka peneliti menyampaikan saran-saran yang kiranya dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait atas hasil penelitian ini yang menyangkut penggunaan metode *the power of*

two dan metode bermain jawaban. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

- a. Dalam proses belajar mengajar pendidik hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, antara lain dengan menerapkan metode *the power of two* dan metode bermain jawaban dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Pendidik dapat menerapkan metode *the power of two* dan metode bermain jawaban untuk materi pokok lain yang sesuai.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik selalu bersikap aktif.
- b. Peserta didik hendaknya selalu meningkatkan hasil belajarnya semaksimal mungkin.

3. Bagi Pihak Sekolah

- a. Hendaknya seluruh pihak sekolah mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
- b. Memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana.