

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas VI sebelum (*pretest*) menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada mata pelajaran matematika di SDN Palampitan HSU memperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata 51,50 berada pada kualifikasi “cukup” sedangkan hasil belajar siswa kelas VI setelah (*post test*) menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada mata pelajaran matematika di SDN Palampitan HSU memperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata 84,00 berada pada kualifikasi “sangat baik”.
2. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Uji *Wilcoxon* dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada mata pelajaran matematika kelas VI SDN Palampitan HSU dapat dikatakan efektif karena adanya perubahan hasil belajar yang signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan yang telah diuraikan serta kesimpulan penulis dapat mengemukakan:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengurangi kesulitan dalam belajar.
2. Bagi guru, peneliti mengharapkan agar strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.
3. Bagi siswa, strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga diharapkan dapat menumbuhkan kerjasama dan semangat belajar, meningkatkan keaktifan belajar siswa, serta dapat dijadikan daya tarik agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti berikutnya sebagai bahan acuan jika ingin meneliti tentang strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga.