**BAB V**

**PENUTUP**

Dalam bab ini, akan disajikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di kelas 2, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan

* + - 1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan kelas II SDN 06 Kampung Lapai. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan Thitung > Ttabel yaitu 3.190 > 1.672, maka hipotesis $H\_{a }$diterima dan $H\_{0 }$ditolak.
			2. Terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan yang signifikan antara kelas dengan diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan kelas yang menggunkan model konvensional. Dapat dilihat dari rata-rata *pretest* kelas eksperimen 65,50 lebih rendah dari rata kelas kontrol yaitu 70,71 dan terjadi peningkatan di nilai *posttest*, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 83,50 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol yaitu 72,14.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dikemukakan beberapa saran untuk perbaikan hasil pembelajaran antara lain:

1. Bagi guru agar dapat menerapkan model *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran karena penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.
2. Bagi peserta didik diharapkan untuk berpartisipatif dalam pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun dalam permainan yang dilaksanakan. Partisipasi aktif akan membantu menguasai keterampilan membaca dengan lebih baik.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang memadai utuk penerapan model TGT.
4. Bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu bagaimana membagi tahap-tahap tersebut dalam proses pembelajaran dan mencari inovasi baru dalam tahap-tahap tersebut.

#  DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, *5*(2), 104. https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111

Adolph, R. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di MI Ma’arif Wotbuwono Klirong*. *1*(1), 43–57.

Afrom, I. (2013). Studi Tentang Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Membaca. *Anterior Jurnal*, *13*(1), 122–131. https://doi.org/10.33084/anterior.v13i1.298

Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, *30*(2), 121. https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136

Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6491–6504. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206

Budiastuti, Dyah dan Agustinus Bandur. 2018. *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 850–860. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459

Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran ( Empat Rumpun Model Pembelajaran )*. *2*(1), 14–23.

Muammar. 2020. *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.

Muzeeb Aditya, A., latifah, N., & Mawardi. (2022). Pengaruh Pendekatan Whole Language terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 SDN Larangan 11. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 8215–8224.

Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5589–5597. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719

Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.

Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.

Rahmawati, L. N., & Warsiman, W. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament dengan Media Puzzel Kata dalam Menyusun Kalimat Tunggal. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *12*(1), 236–247. https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.4736

Silfiani Denny. (2016). penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT untuk meningkatkan hasil blajar peserta didik kelas V sdn Prambangan-Gresik. *Journal Of Dehasen Educational Reviewurnal Pendidikan*, *3*(1), 1–23.

Sinaga, S, E., Dhieni, N., Sumadi, T. (2022). Pengaruh Lingkungan Literasi di Kelas terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 279–287. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1225

Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Wicaksono, F. A., Listyarini, I., & Prasetyo, S. A. (2020). … Games Tournaments Berbantu Media Koper Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sd Muhammadiyah 01 Kandangpanjang …. *Seminar Pendidikan …*. http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/1049

Zahra, Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran …. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan …*, *2*(8), 985–996. 4459