

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Sebelum penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Islam An-Nur masih tergolong masih rendah. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, dominasi metode ceramah, soal-soal dengan tingkat berpikir rendah, serta kurangnya kepercayaan diri siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa pasif, tidak terbiasa mengeksplorasi ide, dan tidak mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Akibatnya, potensi kreativitas siswa tidak berkembang secara optimal.
2. Sesudah model pembelajaran *Team Games Tournament* diterapkan, keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Islam An-Nur terjadi peningkatan. Siswa menjadi lebih aktif, mampu mengemukakan pendapat, mengembangkan ide-ide secara kreatif, serta menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Hasil *posttest* juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memberikan jawaban yang beragam dan inovatif, mencerminkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif mereka.
3. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan, perolehan hasil *Posttest* lebih rendah dibandingkan hasil *pretest*. Selain itu hasil analisis data

menggunakan uji *Paired Sampels T Test* menunjukkan hasil bahwa Sig. (2-tailed) $0,000 < \text{nilai signifikansi } 0,05$. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Islam An-Nur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, karena keterbatasan waktu peneliti dalam *treatment*, maka bagi guru yang ingin mendapatkan hasil yang maksimal model pembelajaran *Team Games Tournament* ini harus dilakukan secara berkelanjutan. Dan juga perlu alokasi waktu yang optimal karena memerlukan durasi lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu referensi atau sumber data bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki fokus serupa. Meskipun demikian, perlu disadari bahwa penelitian ini memiliki

keterbatasan, terutama pada jumlah sampel yang digunakan, yakni hanya melibatkan satu kelas sebagai subjek penelitian. Oleh karena itu, untuk meningkatkan tingkat generalisasi temuan dan memperoleh gambaran yang lebih representatif, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, mencakup subjek dengan karakteristik yang lebih beragam, serta melaksanakan eksperimen dalam rentang waktu yang lebih panjang.