

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan efektivitas model TPS (*Think Pair Share*) berbantuan *game* pesan berantai terhadap keterampilan komunikasi siswa diperoleh bahwa :

1. Terdapat peningkatan dari nilai sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) ke nilai setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Peningkatan tersebut dilihat berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai $\text{sig.} = 0,000$ maka $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* sehingga terdapat peningkatan keterampilan komunikasi dari *pretest* ke *posttest*. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata atau *mean* pada soal *pretest* sebesar 47,73 dan nilai rata-rata atau *mean* pada soal *posttest* sebanyak 90,00 sehingga pada uji *paired sample t-test* yang dilakukan pada penelitian ini terdapat peningkatan dengan selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* sebanyak 42,27. Dengan demikian model TPS (*Think Pair Share*) berbantuan *game* pesan berantai dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.
2. Model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) berbantuan *game* pesan berantai efektif dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Efektivitas keterampilan komunikasi siswa dilihat dari hasil uji N-Gain yaitu diperoleh nilai $\text{mean} = 80,2159$, maka $80,2159 > 76$ sehingga nilai

pretes ke posttest dari perlakuan model TPS (*Think Pair Share*) berbantuan *game* pesan berantai efektif dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Dari hasil uji tersebut penelitian ini bisa dikatakan memiliki efektif yang tinggi karena nilai yang diperoleh dari hasil uji N-Gain Score lebih besar dari 0,7 dengan kategori tinggi.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Saran bagi siswa, agar lebih percaya diri dalam menyampaikan ide atau pendapat di depan teman sekelas. Selain itu, lebih meningkatkan pemahaman apa yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi Guru

Bagi guru agar guru lebih meningkatkan pembelajaran dengan model yang bervariasi agar pembelajaran tidak monoton. Selain itu, dalam proses pembelajaran hendaknya disertai dengan pemberian *game* atau ice breaking di awal atau di tengah-tengah pembelajaran agar daya serap anak meningkat saat proses transfer ilmu yang dilakukan oleh guru.

Pada saat pemberian permainan siswa menjadi lebih antusias dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, materi yang diajarkan akan cepat terserap siswa jika keadaan siswa dalam kondisi senang.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk peneliti mendatang dapat menambahkan variabel yang belum diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti mendatang juga dapat

mengganti variabel atau menambahkan variabel kebaruan yang belum ada pada penelitian ini.