

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V MI Ahliyah IV Palembang, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar matematika siswa sebelum diterapkannya model pembelajarn *Team Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan yang peneliti lakukan. Dari penyebaran angket yang dilakukan, siswa yang mendapatkan skor rendah berjumlah 7 siswa dengan persentase 46,6%, siswa yang mendapatkan skor sedang berjumlah 5 siswa dengan persentase 33,3%, dan siswa yang mendapatkan skor tinggi berjumlah 3 siswa dengan persentase 20%.
2. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT). Dimana minat belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dapat dikatakan rendah. Sedangkan minat belajar siswa dilihat dari angket setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) didapatkan hasil skor siswa yang memperoleh skor tinggi berjumlah 7 siswa dengan persentase 46,66%, siswa yang memperoleh skor sedang

berjumlah 8 siswa dengan persentase 53,33%, dan siswa yang mendapatkan skor rendah berjumlah 0 siswa dengan persentase 0%.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas V di MI Ahliyah IV Palembang. Hal ini terlihat dari perhitungan data dengan menggunakan SPSS, dimana nilai Asymp.Sig (2 tailed) bernilai 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian maka dapat disimpulkan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas V MI Ahliyah IV Palembang.

B. Saran

1. Bagi siswa diharapkan melalui model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran apapun, dan model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru diharapkan agar model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dapat diterapkan pada setiap pembelajaran pada mata pelajaran apapun, bertujuan untuk memberikan motivasi serta dorongan siswa agar lebih berminat serta antusias dalam mengikuti setiap pembelajaran di dalam kelas.
3. Bagi sekolah diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah bahwa perlunya

penggunaan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian nantinya, diharapkan dapat menggunakan strategi, pendekatan, dan model yang tepat dan sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan, yang dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.