

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas Eksperimen. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh diatas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai minimum 60 dan mendapatkan nilai maximum 84 kemudian mendapatkan rata-rata dengan nilai 72.19. Dapat dikategorikan motivasi belajar masih dominan sedang, yaitu untuk motivasi kategori rendah 25%, 59% motivasi kategori sedang, serta 16% motivasi kategori tinggi.
2. Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas Eksperimen. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh diatas diketahui bahwa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai minimum senilai 70 dan mendapatkan nilai maximum 108 kemudian mendapatkan rata-rata dengan nilai 90.56. Dapat dikategorikan bahwa motivasi belajar peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi 38%, 34% motivasi kategori sedang, dan untuk motivasi belajar rendah 28%, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan

model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dikelas eksperimen meningkat.

3. Motivasi belajar peserta didik tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas kontrol. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh, dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol mendapatkan nilai minimum 68 dan mendapatkan kategori maximum 108 kemudian mendapatkan rata-rata dengan nilai 83.28. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik lebih dominan dengan motivasi kategori sedang yaitu 48%, untuk motivasi kategori rendah 42%, dan 10% untuk motivasi belajar tinggi.
4. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil nilai pada kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran dan pada kelas kontrol, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dan pada uji *Independent Sample T Test* dapat diketahui bahwa nilai signifikan yaitu  $0,005 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 074 Palembang.

## **B. Saran**

1. Bagi guru, diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, tidak hanya sebatas penjelasan materi dan diskusi kelompok biasa, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dengan pembelajaran yang menarik dan memotivasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, diharapkan mampu mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini untuk menambah ilmu dan meningkatkan keaktifan dalam berdiskusi serta memotivasi untuk semangat belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti mengharapkan model pembelajaran ini dapat menjadi referensi untuk materi lainnya dalam mengembangkan proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
4. Bagi sekolah, model pembelajaran ini sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran diskusi dikarenakan peserta didik belajar dengan tournament yang membuat peserta didik semangat dan termotivasi untuk mendapatkan skor terbaik dan berhasil sehingga meraih reward dalam pembelajaran tersebut.