

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dan berdasarkan analisis data yang telah diperoleh dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dilakukan dengan berdasarkan langkah-langkah yang telah ada, dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi Matematika tentang pecahan dengan meminta siswa kelas IV mengikuti pembelajaran yang sudah dibagikan dan siswa mengikuti pembelajaran dengan mendapatkan nilai tambahan. Dan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dapat terlaksana dengan efektif terlihat dari hasil belajar.
2. Motivasi belajar siswa kelas kontrol materi pecahan pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 159 Palembang dengan nilai post test termasuk kedalam kategori rendah karena terbukti ada siswa yang mendapatkan 16 siswa yang klasifikasi rendah dengan persentase 72,7% serta nilai post test angket siswa yang tergolong sedang ada 12 siswa dengan persentase 54% dan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* materi pecahan mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 159 Palembang dengan hasil nilai tambahan soal matematika termasuk dalam kategori tinggi di dapat 19 siswa dengan persentase 86,4% serta nilai post test angket siswa yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 7 orang siswa (31,81%), tergolong

sedang sebanyak 12 orang siswa (54%) dan yang tergolong rendah 3 orang siswa (31,63%). Dengan demikian motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT kelas IV A di SD Negeri 159 Palembang di kategorikan tinggi yakni sebanyak 12 orang siswa (54%) dari 22 siswa yang menjadi sampel.

3. Hasil uji hipotesis dengan membandingkan besarnya  $t$  yang diperoleh dalam perhitungan ( $t_o = 36,39$ ) dan besarnya  $t$  yang tercantum pada tabel ( $t_{5\%} = 2,04$ ) dan ( $t_{1\%} = 2,75$ ) maka dapat kita ketahui bahwa  $t_o$  adalah lebih besar dari pada  $t_t$  yaitu  $2,04 < 36,39 > 2,75$ . Jadi, karena  $t_o$  lebih besar dari pada  $t_t$  maka Hipotesis Nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* materi Pecahan pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 159 Palembang.

## **B. Saran**

Setelah diadakan analisis terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian, dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Para pengajar hendaknya meyiapkan diri dengan kompetensi keguruan yang salah satunya adalah kemampuan dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru guna menunjang tugasnya.
2. Penggunaan model pembelajaran seorang guru hendaknya berperan penting sebagai motivator dan fasilitator untuk memotivasi siswa agar aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
3. Guru juga harus memperhatikan kondisi siswa dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta model pembelajaran yang diterapkan.

4. Kepada kepala sekolah untuk bisa menyediakan model pembelajaran sesuai kebutuhan setiap kelas.
5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat dijadikan alternatif untuk penelitian berikutnya terhadap motivasi belajar siswa.