

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berada pada kategori sangat tinggi yakni 78%, dan hasil perhitungan uji t diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$ yang berarti H_a di terima dan H_o di tolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* mengalami peningkatan sebesar 29,51. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan uji t diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$ yang berarti H_a di terima dan H_o di tolak. Maka dari itu, terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa.
3. Respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berada pada kategori respon sangat baik dengan persentase 80,65%. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pengajaran yang interaktif dan menarik, seperti diskusi kelompok,

permainan, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

4. Terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan uji t diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$ yang berarti H_a di terima dan H_o di tolak.

B SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan maka peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain:

1. Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang asik, menyenangkan, dan menarik sehingga mampu membangkitkan minat dan hasil belajar siswa dalam belajar matematika.
2. Disarankan kepada peneliti selanjutnya dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan materi yang berbeda.
3. Dalam penerapan model pembelajaran tipe *team games tournament*, guru diharapkan agar dapat mempertimbangkan waktu sebaik mungkin dan langkah pembelajarannya sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan.