

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis deskriptif minat belajar dari 30 siswa umumnya dikatakan baik. Berdasarkan hasil angket yang diberikan maka rata-rata minat belajar pada *pretest* diperoleh rata-rata 67,04% dengan kategori tinggi. Sedangkan rata-rata pada *posttest* 79,04% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk angket minat belajar siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa pada kelas VIII B di SMP Negeri 1 Pantai Baru mendapatkan tanggapan yang baik dari siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil analisis deskriptif hasil belajar dari 30 siswa SMP Negeri 1 Pantai Baru dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) di katakan sangat baik. Berdasarkan tes yang diberikan pada *pretest* dan *posttest* setelah dianalisis secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata. Pada data *pretest* dari hasil belajar siswa adalah 33,17 yang apabila dikategorikan dalam pengelompokkan hasil belajar siswa maka termasuk dalam kategori kurang. Sedangkan pada data *posttest* rata-rata dari hasil belajar siswa adalah 88,5 yang apabila dikategorikan dalam pengelompokkan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

3. Hasil pengujian *N-Gain* dari 30 siswa pada minat belajar adalah 0,45 yang apabila dikategorikan sedang. Sedangkan *N-Gain* hasil belajar 0,82 yang apabila dikategorikan tinggi. Hal menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari minat dan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi getaran dan gelombang kelas VIII di SMP Negeri 1 Pantai Baru.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini maka dapat disarankan:

1. Bagi siswa agar terus menambah motivasi untuk berjuang dan belajar dengan sungguh-sungguh agar dapat diperoleh nilai yang baik dan dapat menjadi panutan bagi siswa yang lain.
2. Bagi guru agar terus memotivasi siswa sehingga siswa dapat terdorong untuk mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh agar dapat memperoleh hasil yang memuaskan.
3. Bagi calon guru, harus memiliki kesiapan mental yang maksimal, dan bisa merancang model pembelajaran dengan tepat dalam pembelajaran.
4. Kepada peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan meneliti faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>
- Arkim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (E. Sulasmi (ed.); 1st ed.). Pustaka Ilmu.
- Asih, B. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong* (Vol. 1, Issue 3). Univerisitas Negeri Yogyakarta.
- Batoq, I., Susila, I., & Rijanto, T. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sistem Pendinginan Bahan Bakar Dan Pelumas Di Smkn 3 Sendawar. *Jurnal Pendidikan Vokasi Unesa*, 3(02), 117–126.
- Drayatun, S., & Rahmawati, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Smp Negeri 1 Kokop. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 74–79.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(2), 104–111.
- Ibrahim, A., Alang Haq, A., Madi, Ahmad Aswar Muhamad, B., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian* (H. Ismail Ilyas (ed.)). Gunarda Ilmu.
- Kariyana, I. K. (2014). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 2(1), 1–11.
- Komala, R. D., & Nellyaningsih. (2017). Tinjauan Impementasi Personal Selling Pada PT. Astra Internasional Daihatsu Astra Center Bandung Pada Tahun 2017. *Jurnal Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom*, 3(2), 330–337.
- Nainggolan, M. K., Simaremare, J. A., & Sihombing, P. S. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Penemu dan

- Manfaatnya Kelas VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 62–70.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. 1(1), 128–135.
- Pertiwi, P. I., Agustini, S., Nurhakim, Y. F., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, U., Kampus, I., Cibiru, D., & Dasar, S. (2022). *Analisis Pengaruh Inovasi Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0*. 13(2), 818–823.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Puspitasari, D., Ratnasari Trio, D., & Afrida, T. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wujud Benda Dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV SD*. 6(2), 125–132.
- Rahman, Z. (2022). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Koopertif Tipe Makes A Macth Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas III SDN 2 Rensing Tahun Pelajaran 2021/2022*. 03(02), 13–17.
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Subekti, Y., & Ariswan, A. (2016). Pembelajaran fisika dengan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan proses sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 252. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.6278>
- Sugiartana, M. S., Nym Sudana, D., & Arini, N. W. (2013). Penerapan Model Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas Vb Sd Negeri 3 Banjar Jawa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/871>
- Wanojaleni, K. (2016). Kompetensi Guru Dalam Mengelola Pembelajaran. *Jurnal AT-THARIQ*, 12(1), 122–140. <http://stais.ac.id>
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89–95.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar

Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120.
https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1749.115-120