

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis prasyarat penelitian serta pembahasan yang meliputi pengaruh minat terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* materi usaha, energi dan pesawat sederhana di Smpk. St Theresia Disamakan Kupang. Dengan demikian berdasarkan nilai signifikan dari tabel 4.6 *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,595 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variable minat belajar (X) tidak berpengaruh terhadap variabe hasil belajar (Y). jadi dapat disimpulkan dari hasil uji hipotesis menggunakan regresi sederhana dalam penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh antara minat terhadap hasil belajar kognitif peserta didik setelah menerapakn model pembelajaran *TGT*.

#### **B. Saran**

Dalam rangka mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

- 1) Guru harus lebih mengetahui faktor internal dan faktor eksternal yang berada dalam diri siswa agar guru dapat mengetahui perkembangan minat belajar siswa selama dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- 2) Guru harus memberikan pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga siswa berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik.
- 3) Orang tua sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh anak sehingga anak dapat berminat untuk melakukan pembelajaran yang efektif di lingkungan rumah.
- 4) Orang tua sebaiknya memberikan kepercayaan kepada anak untuk memilih apapun yang sesuai dengan minat anak tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Harjati, P. (2023). Pengaruh Penerapan Permainan Pada Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 67. <https://doi.org/10.24127/jpf.v11i1.7460>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Noviani, D. A., Farida, I., & Sukmawardani, Y. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Monopoli Kimia Mengenai Alat-Alat Laboratorium Development of Team Games Tournament (Tgt) Learning Design Using Chemistry Monopoly Media on Laboratory Equipment. *Gunung Djati Conference Series*, 2.
- Oktaviani, T., Sulistya Dewi, E. R., & . K. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 47. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Syaidah, U., Suyadi, B., & Ani, H. M. (2018). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sma Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2017/2018. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(2), 185. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i2.8316>
- Dunn, A. M., Hofmann, O. S., Waters, B., & Witchel, E. (2011). Cloaking malware with the trusted platform module. In *Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium* (pp. 395–410).
- Ngao, M. M., Mukin, M. U. J., Maing, C. M. M., Begu, P. O., Yohanes, T., & Dewa, E. (2020). Model Team Games Tournament Pada Materi Fisika Sma. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 787–794.
- Putra, H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, Su. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106–115. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Dunn, A. M., Hofmann, O. S., Waters, B., & Witchel, E. (2011). Cloaking malware with the trusted platform module. In *Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium* (pp. 395–410).