

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil analisis serta ulasan mengenai pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar yaitu:

1. Ada perbedaan minat belajar menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Japin pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Perihal ini dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sample T-Test* dengan taraf nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,011 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana nilai rata-rata untuk kelas eksperimen (70,77) lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol (60,48).
2. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Perihal ini dibuktikan dengan hasil Uji Regresi Linier Sederhana dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,002 < 0,05$ . Sehingga pada variabel minat belajar disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa sebesar (nilai R square atau  $R^2 = 0,380 = 38\%$ ), dan 62% dipengaruhi oleh faktor lain.

#### **5.2 SARAN**

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan sebagian anjuran sebagai berikut:

1. Untuk guru yang mau meningkatkan kemampuan minat belajar siswa dianjurkan memakai model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Japin, sebagai alternatif supaya siswa lebih bergairah/ bersemangat.
2. Untuk siswa dianjurkan supaya lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan sesuatu dan lebih berani dalam menyampaikan pendapat dalam pembelajaran, dan senantiasa belajar untuk menambah ilmu dari

berbagai macam sumber supaya bisa mengembangkan kemampuan sikap sosial baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

3. Untuk peneliti lain apabila ingin melakukan penelitian tentang model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Japin hendaknya disiapkan dengan matang, supaya dikala penerapan memperoleh hasil yang optimal.