

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data yang telah dipaparkan maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Adanya perbedaan minat belajar dalam penggunaan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan alat peraga *Smart Treasure* dan penggunaan model STAD (*Student Teams Achievement Division*). Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Independent Sample T-Test* dengan nilai sig-nya kurang dari 0,05 yaitu $0,003 < 0,05$. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata 82,8 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 75,3.
2. Adanya pengaruh penggunaan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan alat peraga *Smart Treasure* terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Regresi Linear Sederhana* dengan nilai sig-nya kurang dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga pada variabel minat belajar dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model STAD berbantuan alat peraga *Smart Treasure* terhadap minat belajar siswa sebesar (nilai R Square 0,708 atau 70,8%) selebihnya sebesar 29,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

5.2 Saran

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

1. Untuk guru yang ingin meningkatkan minat belajar siswa dianjurkan untuk menerapkan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan alat peraga *Smart Treasure* sebagai alternatif supaya siswa lebih bersemangat dan selalu terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Untuk siswa dianjurkan untuk memperhatikan penjelasan guru agar dapat selalu terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa diharapkan mampu berinteraksi antar teman, dengan adanya interaksi dengan sesama

teman memungkinkan siswa memiliki perasaan senang dalam proses pembelajaran, saling bertukar ide, dan mampu mendapatkan penjelasan yang lebih jelas tentang materi yang sulit, dan keterlibatan siswa dalam kelompok belajar mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3. Untuk peneliti lain apabila ingin melakukan penelitian tentang model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan alat peraga *Smart Treasure* haruslah disiapkan dengan matang agar saat penerapan proses pembelajaran mampu menghasilkan hasil yang optimal.