

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Simpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai model *Team Game Tournament* dengan berbantuan media *Snake Ladder Question* dilihat dari hasil analisa dan permbahasan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model *Team Game Tournament* dengan berbantuan media *Snake Ladder Question* dapat memberikan perbedaan pada hasil yang diperoleh. Hal ini dibuktikan dengan tingkat signifikansi yang menunjukkan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan berbantuan media *Snake Ladder Question* dapat meningkaktan minat belajar siswa lebih tinggi pada pembelajaran secara signifikan.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran *Team Game Tournament* dengan berbantuan media *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa di kelas III SD Negeri Harjosari 01.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru yang ingin meningkatkan minat belajar pada siswa mengenai kemampuan pemecahan masalah siswa dapat disarankan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Snake Ladder Question*
2. Bagi siswa dapat disarankan agar lebih aktif dan berani dalam memberikan pendapatnya dalam pembelajaran sehingga siswa dapat menambah rasa ingin belajar dalam diri masing-masing meningkat.