

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang menunjukkan bahwa 16,67% siswa berada pada kategori tinggi, 60% pada kategori sedang dan 23,33% pada kategori rendah. Sedangkan Minat belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang menunjukkan bahwa 83,33% siswa berada pada kategori tinggi, 16,67% pada kategori sedang dan 0% pada kategori rendah.

2. Terdapat pengaruh yang signifikansi dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,0000 kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang, agar bisa mengkaitkan minat belajar dan pemahaman pada mata pelajaran matematika.

2. Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara lebih bervariasi lagi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.