BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data penelitian dan analisis data yang telah dipaparkan terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas IV di MIN 8 Tabalong, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Hasil minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* terdapat perbedaan yang signifikan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *teams game tournament*. Sebelum penerapan model pembelajaran *teams game tournament* pada mata pelajaran matematika, hasil rata-rata angket pretest adalah 94,43 dan masih dikategorikan “Sedang”. Tetapi, setelah diterapkannya model pembelajaran *teams game tournament* terdapat peningkatan pada minat belajar matematika siswa, dapat dilihat dari hasil rata-rata angket *posttest* adalah 121,05 dan hasil tersebut dapat dikategorikan “Tinggi”.
2. Peningkatan hasil minat belajar matematika siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* pada mata pelajaran matematika di kelas IV. Dapat dilihat dari hasil uji regresi, $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ ($3.125 > 1.729$) dan nilai sig. 0.006 lebih kecil

(<) dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran teams game tournament berpengaruh terhadap meningkatnya minat belajar matematika siswa. Selanjutnya, nilai R Square yaitu 0.339 bermakna bahwa pengaruh model pembelajaran teams game tournament terhadap meningkatnya minat belajar matematika siswa sebesar 33.9%, sedangkan sisanya 66.1% dipengaruhi oleh faktor lain.

3. Model Pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika, hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis uji paired sample t-test. Pada hasil uji paired sample t-test angket *pretest-posttest* minat belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dari hasil uji tersebut sekaligus menjawab dugaan hipotesis, yang mana H_0 ditolak dan H_a diterima, Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa pada kelas 4 di MIN 8 Tabalong.

B. Saran

Berdasarkan hasil data penelitian, pembahasan, dan simpulan yang ditemukan peneliti, maka ada beberapa saran yang peneliti berikan:

1. Untuk pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan umpan balik dalam rangka pengembangan sekolah khususnya dalam

kualitas proses pembelajaran, meningkatkan kualitas guru dan pemanfaatan model pembelajaran yang inovatif.

2. Untuk guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar-mengajar, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* untuk mendorong keaktifan siswa.
3. Untuk siswa, diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar terlebih khusus pada mata pelajaran matematika melalui pengalaman belajar yang kompetitif, menyenangkan dan kolaboratif.
4. Untuk peneliti lain / pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif terlebih khusus pada tipe *teams game tournament* atau faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.