

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan terhadap data-data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan, dimana penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 2 Tulungagung maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung ditunjukkan dengan perbandingan nilai t_{hitung} sebesar 8,584 yang lebih besar dari pada t_{tabel} dengan $db = 74$ pada taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu sebesar 1,992. Dan pada (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis pada penelitian ini dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.
2. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung ditunjukkan dengan perbandingan nilai t_{hitung} sebesar 5,857 yang lebih besar dari pada t_{tabel} dengan $db =$

72 pada taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu sebesar 1,992. Dan pada (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis pada penelitian ini dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.

3. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung ditunjukkan dengan perbandingan nilai F_{hitung} sebesar 55,549 yang lebih besar dari pada F_{tabel} yaitu sebesar 3,97 dan pada sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis penelitian dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.

B. Saran

Berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil dari penelitian yang diperoleh selama melaksanakan penelitian dikelas VII MTsN 2 Tulungagung, saran yang dapat peneliti sampaikan diantaranya:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah MTsN 2 Tulungagung hendaknya menyarankan kepada guru agar dalam proses belajar mengajar Fiqih menggunakan model

pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya *team games tournament*, agar siswa tidak bosan dan jenuh dengan model pembelajaran konvensional. Sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat dalam mengikuti kegiatan belajar. Apabila motivasi belajar siswa meningkat maka hasil belajar juga dapat meningkat.

2. Bagi pendidik

Pendidik diharapkan dapat termotivasi untuk melakukan inovasi dalam menggunakan variasi model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan model pembelajaran *team games tournament* dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan kartu. Pendidik juga bisa mencoba model pembelajaran lain yang menarik dan menyenangkan. Sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan siswa tidak jenuh dalam kegiatan belajar di kelas.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan informasi serta dapat dijadikan referensi sebuah penelitian yang berikutnya. Selain itu, peneliti yang lain diharapkan dapat membenahi, menyempurnakan, dan mengembangkan dari hasil penelitian ini.