# BAB VI

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari data hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas III di MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar tahun ajaran 2018/2019, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III di MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar. Dengan demikian penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) bisa meningkatan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai yakni efektif dan efisien.
2. Berdasarkan hasil analisis uji Mann-Whitney besar signifikansi pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament* ) terhadap motivasi belajar siswa kelas III B MI Darul Huda Tingal adalah 0,021. Karena 0,021 < 0,05, maka $H_0$ ditolak.

## B. Saran

Berdasarkan masalah penelitian, hipotesis penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian, maka peneliti memberikan saran

untuk kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan, sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah

   Kepala sekolah sebaiknya mengambil kebijakan-kebijakan untuk memfasilitasi guru-guru dengan memberikan pelatihan-pelatihan atau workshop tentang strategi, metode atau model-model pembelajaran yang menarik agar guru-guru lain bisa lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar di kelas, karena tentunya penggunaan model pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan motivasi belajar siswa,serta berusaha semaksimal mungkin untuk menyediakan sarana prasarana yang baik yang dibutuhkan selama pembelajaran sehingga bisa memproleh hasil yang optimal. Dengan hal ini, otomatis sekolah bisa lebih berkualitas sesuai dengan visi dan misi sekolah yang telah ada.

2. Kepada guru

   Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guru untuk lebih bisa memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam hasil belajarnya dan juga penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Kepada siswa

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang menajadikan siswa dihbisa lebih aktif  dala proses belajarnya, bisa mningkatkan semangat belajar dan rasa percaya diri siswa dalam belajar, bisa sering melakukan diskusi dengan teman maupun guru saat mengalami kesulitan dalam memahami materi dan siswa diharapkan mmpu mengoptimalkan kemampuannya sendiri sehingga siswa tersebut sadar cara belajarnya sendiri.

4. Kepada peneliti yang akan datang

Penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti bisa mengembangkan hasil penelitian ini dalam lingkup yang lebih luas , lebih inovatif dan lebih kreatif pastinya dengan mengembangkan variabel-vaiabel lain yang sejenisnya atau model-model pembelajaran yang lain yang lebih menarik dan inovatif, sehingga bisa menambah pengalaman dalam penerapan model-model pembelajaran tersebut dan juga bisa menambah wawasan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kepada IAIN Tulungagung

Bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian ini lebih luas lagi dan juga menambah wawasan mahasiswa atau peneliti lain serta sebagai salah satu bahan rujukan penelitian dengan judul yang sama atau variabel-variabel yang sama.

Demikian saran-saran dari peneliti, semoga bisa bermanfaat dan tentunya barokah untuk kita semua baik di dunia maupun di akhirat nantinya. Allohumma amiin.