

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari data hasil penelitian tentang hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. Berdasarkan analisis menggunakan uji korelasi dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,329 diperoleh  $r_{hitung}$  adalah 0,565 sehingga probabilitas  $0,565 > 0,329$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar siswa.
2. Ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. Berdasarkan analisis menggunakan uji korelasi dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,329 diperoleh  $r_{hitung}$  adalah 0,562 sehingga probabilitas  $0,562 > 0,329$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa.

3. Ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. Berdasarkan analisis menggunakan uji korelasi dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,329 diperoleh  $r_{hitung}$  adalah 0,665 sehingga probabilitas  $0,665 > 0,329$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Setelah peneliti mengadakan penelitian di MI Negeri 6 Tulungagung dan memperoleh hasil yang signifikan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan sebagai bahan dalam mengambil tindakan yang berkenaan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model dan tipe pembelajaran yang efektif dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu sekolah khususnya pembelajaran Fiqih.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat termotivasi untuk melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dan sebagai masukan dan pertimbangan kepada guru tentang model dan tipe pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan

mutu belajar Fiqih di kelas. Serta guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai salah satu alternatif pembelajaran sehingga tercipta suasana yang lebih menyenangkan.

### 3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik hendaknya lebih berusaha dalam mengasah kemampuannya dan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, peserta didik sebagai generasi bangsa harus lebih ditingkatkan lagi minat dalam belajarnya agar mampu menjadi generasi bangsa yang berguna bagi nusa dan bangsa.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi tentang penggunaan model pembelajaran sebagai khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang penelitian, juga sebagai kajian mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dalam bidang pendidikan dan sebagai dokumentasi bagi peneliti lain dalam rangka mengadakan penelitian lebih lanjut. Serta, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *teams games tournament* dapat dijadikan sebagai acuan bagi para pengembang penelitian berikutnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini disarankan dapat dijadikan sebagai kajian empiris melalui pengembangan penelitian lanjutan mengenai model pembelajaran secara lebih luas dan mendalam agar dapat membawa kontribusi positif dan menjadi acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.