

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

1. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Penelitian Slavin menunjukkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar, meningkatkan interaksi positif antar siswa, memupuk tanggung jawab, dan memperkuat sikap saling menerima di kalangan siswa-siswa lainnya.
2. Motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah sangatlah rendah hal ini diketahui dari nilai yang rendah dalam pembelajaran dan dibuktikan dengan adanya pemberian soal *pre-test* pada siswa kelas kontrol menunjukkan $r_{tabel} > r_{hitung}$ yakni $0,770 > 0,05$ yang menunjukkan kemampuan akhir siswa yang kurang meningkat.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa yang mengikuti pelaksanaan pembelajaran metode pembelajaran konvensional pada umumnya, dilihat dari nilai uji t-test lebih kecil dibandingkan dengan kelas experiment. Pada pengujian hipotesis hasil uji t-test antara motivasi belajar siswa kelas control dan motivasi belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa, yaitu $0,770 > 0,05$ dan $sig. (2-tailed) < 0,05$, yaitu $0,000 < 0,05$ dengan taraf yang signifikan, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga terdapat perbedaan pada kemampuan akhir (post-test) siswa

antara rata rata motivasi belajar siswa kelas eksperiment dan kelas kontrol setelah di berlakukan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam siswa SMP AL-MUNAWARIYYAH Sudimoro Bululawang Kab. Malang tahun ajaran 20203/2024.

5.2 Saran

1. Bagi Kepala Sekolah hendanya dapat memberikan dukungan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapatmeningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, disarankan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi, agar siswa tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Seperti penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang menyenangkan dantidak membuat siswa jenuh atau bosan di dalam pembelajaran di dalam kelas.
3. Terhadap peneliti di sarankan agar mengadakan penelitian yang lebih lanjut, hasil penelitian yang di lakukan peneliti diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bermanfaat dalam bidang pendidikan yang sama.
4. Di harapkan kepada siswa untuk lebih bersungguh-sungguh dalam menuntut ilmu sehingga semangat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat menjadi bayak hal yang positif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Aceh: Muhammad Zaini. 2021).
- Ahmadi, Abu dkk. *Psikologi Belajar*, (Jakarta PT. Rineka Cipta; 2013)
- Akbar, Sa'dun. *Pengembangan Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini*. (Bandung: Refika Aditama. 2019)
- Al- Hamid, Hussain. *Ringkasan Ihya' Ulumuddin*, (Jakarta, Pustaka Amani: 2007)
- Almira Rachma, Andin Dyas, & Pupun Nuryani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV", dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 2, Agustus 2019.
- Arikunto, Suharni. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka, 2012)
- Asrori, Mohammad. *Strategi Pembelajaran* (Bandung, Wacana Prima, 2009)
- Dacholfany, Ihsan. *Pendidikan Anak Usia Dni menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018)
- Dewantara, Ki Hajar. *Bagian Pertama Pendidikan*, (Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa 1962)
- Dian Riski & Abdul Rachman, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kleas X SMAN 1 Panggul Trenggalek", dalam Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Vol. 01, No. 01, 2013.

- Djollong, Andi Fitriani. Dasar, *Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Al-Ibrah, Volume VI Nomor 01 (2017)
- Gora, Winastawan dan sunarto. *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010).
- Hesti Nur Hayati, Babang Robandi, dan Effy Mulyasari, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar SD”. Jurnal Pendidikan guru sekolah dasar Vol.3 No.1 April 2018
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2019)
- Keit Davis dan John W. *Perilaku Dalam Organisasi. Terjemahan Agus Dharma*, Jakarta: Erlangga: 1996
- Naila Kholishotul Lutfiyah, 2023, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII DI MTS Matholi’ul Huda Bugel Kedung Jepara Tahun 2022/2023*, (Kudus, Institut Agama Islam Negeri Kudus)
- Nata, Abudin. *Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta, Grafindo Persada: 2008)
- Nasution, Wahyudin Nur. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi belajar*, (Medan, Perdana Publishing: 2018)
- Nur Afwa Milawati. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Self Confidence Peserta Didik*. (Tarbiyah Islamiyah: Jurna ilmiah metode penelitian kuantitative, 2019)
- Ririn Rusmiati & Ary Susantyo, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up terhadap Hasil Belajar Kelas IV”, dalam Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 2, 2019.

- Rohani, Ahmad, dkk. *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995),
- Siti Nurhidayati, 2020, *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR AL-QURAN HADIS PESERTA DIDIK KELAS IV DI MI BENDILJATI WETAN SUMBER GEMPOL*. (Tulungagung, Institut Agama Islam Negri Tulungagung)
- Sofiyani Siregar, Sofiyani. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014)
- Suryobroto, Sudibyo. *Psikologi Pelatihan* (Jakarta, Jaya Bakti: 1993)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sukardi, *Metode Penelitian Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta, PT. Bumi Aksara: 2003)
- Suprijono, Agus. *Model-Model Pembelajaran Emansipasipatoris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar: 2019)
- Tukiran & Ana Andriani, “*Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*”, dalam *Jurnal University Research Colloquium*, 2018.
- Taneja Tukiran, *Penelitian Kuantitatif Sebuah Pengantar* (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pelaksanaanya (UU RINo.2 Thn. 1998) (Jakart: Sinar Grafika, 1993), cet. VI,
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran*, (Jakarta, Bumi Aksara; 2009)