

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang sudah dilakukan peneliti, maka penelitian ini disimpulkan sebagai berikut :

Jadi tingkat keaktifan siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebesar 17,61 sedangkan sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 30,83. Dari hasil skor observasi keaktifan yang telah dilakukan kemudian dianalisis menggunakan uji t berpasangan (paired t-test). Hasil uji t berpasangan (paired t-test) menunjukkan nilai sig (2-tailed) yaitu 0.00 pada taraf signifikansi: $\alpha = 5 \% = 0.05$. Kriteria hasil uji adalah jika sig hitung $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji menunjukkan nilai sig hitung $< \alpha$ bermakna H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa.

1. Tingkat hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 43,00 sedangkan sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 80,63. Dari analisis rerata nilai ini diketahui nilai hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah rendah dan setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah tinggi. Berdasarkan data hasil tersebut kemudian dilakukan analisis menggunakan uji t berpasangan (paired t-test).

Hasil uji t berpasangan (paired t-test) menunjukkan nilai sig (2-tailed) yaitu 0.00 pada taraf signifikansi: $\alpha = 5\% = 0.05$. Kriteria hasil uji adalah jika sig hitung $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari hasil uji t yang telah dilakukan menunjukkan nilai sig hitung $< \alpha$ bermakna bahwa hipotesis alternatif H_a diterima dengan simpulan ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

1.2. Saran

Penelitian ini menghasilkan temuan yang positif yaitu ada pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru Mata Pelajaran IPA:
 - A. Agar menggunakan model pembelajaran yang variatif
 - B. Dapat menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) agar dapat mencapai tujuan belajar yang optimal.
2. Kepala Sekolah :
 - A. Agar memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran.
 - B. Agar mengikutsertakan para guru dalam pelatihan model pembelajaran