

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dan hasil analisis data, maka penelitian dengan judul “Studi Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Suryawiyah Tahun Pelajaran 2022/2023” disimpulkan sebagai berikut:

1. Di dalam perencanaan menggunakan model *Team Games Tournament*, yang perlu dipersiapkan guru adalah membagi kelompok secara heterogen dan homogen. Setelah kelompok disipkan, guru kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, yang memuat beberapa komponen seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran yang akan diberikan, langkah-langkah pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Tujuan dibuatnya RPP adalah untuk membantu guru selama pelaksanaan pembelajaran, sehingga kegiatan proses belajar mengajar akan terstruktur.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* mengandalkan kekompakan anggota kelompok dengan lima tahapan yaitu penyajian materi, di mana guru menjelaskan kepada siswa materi yang akan diberikan. Yang kedua tahap belajar dalam kelompok (*team*) yakni siswa berdiskusi secara berkelompok mengenai materi yang telah dijelaskan guru. Yang ketiga tahap permainan (*games*) yakni siswa menjawab soal secara individu untuk mendapatkan poin. Yang keempat tahap kompetisi (*tournament*) yakni siswa menjawab soal dengan cara berebut. Dan yang terakhir tahap penghargaan kelompok (*team recognition*) yakni memberikan penghargaan bagi kelompok pemenang.
3. Hasil dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* adalah motivasi belajar siswa kelas VI di MI NU Suryawiyah meningkat sebesar 15,24%. Yang mulanya rata-rata nilai ulangan harian siswa 77,4 meningkat menjadi 89,2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diselesaikan di atas, berikut adalah beberapa saran yang mungkin berguna bagi pihak yang terlibat dalam penyelidikan ini.

1. Bagi Kepala Madrasah

Kepala madrasah diharapkan mampu menciptakan suasana sekolah yang nyaman baik bagi guru maupun siswa guna menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga nantinya proses pembelajaran mampu terlaksana dengan efektif.

2. Bagi Guru

Selama proses pembelajaran guru hendaknya menentukan strategi pembelajaran yang hendak digunakan seperti penggunaan model atau media pembelajaran. Hendaknya guru memilih model dan media yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan menantang bagi siswa, dengan begitu pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Selama mengikuti pembelajaran, siswa harus mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selain itu sebagai sentral dari proses pembelajaran, siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.