

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *game Baamboozle* cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* dan hasil uji N-gain. Dimana hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai sig. $<0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Hasil *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 51,53% dan untuk rata-rata *posttest* sebesar 85,77%. Sedangkan untuk hasil uji hipotesis dengan menggunakan N-Gain diperoleh nilai N-Gain skor sebesar 0,71 yang termasuk kedalam kategori tinggi dan untuk nilai N-Gain persen sebesar 71,68% yang termasuk kedalam kategori cukup efektif.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan penggunaan media pembelajaran *game Baamboozle* pada mata pelajaran lain, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat terus meningkatkan motivasi belajarnya, baik dalam mata pelajaran matematika maupun pada mata pelajaran lainnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat digunakan dengan media pembelajaran lain yang lebih bervariasi dan yang sesuai dengan perkembangan zaman.