

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya indikator-indikator motivasi belajar peserta didik pada setiap pertemuan, baik secara individu maupun kelompok selama proses pembelajaran.

Penggabungan siklus dalam penelitian ini berdampak besar pada peningkatan motivasi belajar peserta didik selama perjalanan pendidikan. Setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), terjadi perubahan signifikan pada aktivitas guru dan peserta didik di kelas IV SDN 111/I Muara Bulian. Pada pertemuan awal siklus I, motivasi peserta didik masuk dalam kategori "Kurang" dengan persentase 49,72%. Namun, pada pertemuan berikutnya, tingkat motivasi meningkat menjadi "Cukup" dengan persentase 58,8%. Menjelang akhir siklus kedua, motivasi peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Secara khusus, ada peningkatan rata-rata 70% selama pertemuan awal dan peningkatan rata-rata 74% selama pertemuan berikutnya, mencapai klasifikasi "Baik". Tingkat motivasi yang diamati dari siklus I hingga II menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 25%. Kesimpulannya, penggunaan model *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Dari aspek pengamatan, indikator motivasi peserta didik yang tinggi dapat dilihat dari perhatian dan keaktifan peserta didik dalam mendengarkan penjelasan guru. Sebaliknya,

motivasi yang rendah dapat dilihat dari peserta didik yang tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan.

1.2 Implikasi

Dari simpulan yang diberikan di atas, implikasi dari penelitian ini menunjukkan sifat penting dari penerapan sistem pembelajaran terstruktur dan pemilihan model yang tepat untuk tujuan pengajaran. Penerapan model *pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) telah terbukti secara ilmiah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum memilih model, pendidik harus mempertimbangkan lingkungan kelas, tingkat kebersihannya, dan efektivitas model yang dipilih dalam mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Jika kondisi kelas kondusif, proses belajar mengajar akan berjalan tanpa hambatan.

Guru juga harus menerapkan pendekatan, strategi, model, metode, teknik, dan sebagainya, yang sesuai dengan materi pelajaran. Memilih model yang tepat berpotensi untuk menginspirasi peserta didik selama perjalanan pendidikan di berbagai bidang pelajaran.

1.3 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut di atas, peneliti merekomendasikan agar model pembelajaran *team games tournament* diterapkan guna meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas IV. Secara khusus:

1. Guru memiliki kesempatan untuk memanfaatkan model pembelajaran TGT sebagai metode yang layak untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam lingkungan pendidikan.
2. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus memilih metode

yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.