

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan perhitungan terhadap data tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV di MI Salafiyah Kota Cirebon dapat diangkat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* dari hasil observasi menunjukkan 96,42% guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* ketika di kelas.
2. Hasil pretest dan posttest angket motivasi belajar dari 40 siswa diperoleh hasil rata-rata sebelum perlakuan (*pretest*) yaitu 35,22 dengan nilai maximum 41 dan nilai minimum 30 sedangkan setelah perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 43,20 dengan nilai maximum 48 dan nilai minimum 40. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar di kelas IV C MI Salafiyah Kota Cirebon dengan rata-rata skor sebesar 7,975 poin, dari rata-rata nilai *pretest* ke rata-rata nilai *posttest* sehingga motivasi akhir siswa dapat dikatakan baik.
3. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV di MI Salafiyah Kota Cirebon berdasarkan uji hipotesis didapat nilai Sig. (0,000) < α (0,05) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV MI Salafiyah Kota Cirebon. Kemudian dari hasil Uji *Effect Size* diketahui bahwa hasil uji *effect size* memperoleh nilai *cohen's d* sebesar -3,744 menunjukkan pengaruh yang sangat besar dari perlakuan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai *Cohen's d* sebesar 3,74 termasuk ke dalam kategori sangat besar (*very large effect*)

berdasarkan interpretasi umum dari *Cohen (1988)* dapat dilihat pada tabel 3.6 mengenai Interpretasi Effect Size.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang dikemukakan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia hendaknya lebih menumbuhkan keaktifan dan keikutsertaan siswa dalam penyelesaian masalah dalam pembelajaran dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Karena itu mampu membuat siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dan tidak membosankan.
2. Kepada Kepala Sekolah MI Salafiyah Kota Cirebon agar selalu mendukung dan memberikan fasilitas kepada guru untuk mendapatkan pengarahan mengenai pembelajaran yang menggunakan proyektor atau teknologi agar dapat menarik dan memberikan makna kepada siswa.
3. Kepada siswa harus lebih meningkatkan rasa percaya diri dalam keterlibatan ketika pembelajaran di kelas baik secara berkelompok maupun individu. Sehingga pada akhirnya akan mampu melatih rasa percaya diri dan keikutsertaan dalam menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran di kelas.
4. Bagi adik-adik yang akan melakukan penelitian dengan variabel yang sama, semoga penelitian ini menjadi penambah informasi terhadap penelitian yang akan dilakukan adik-adik sekalian dan untuk penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan mata pelajaran lain supaya terlihat apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* berhasil juga untuk mata pelajaran yang lain.