

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Temuan pada penelitian yang mengungkapkan bahwa Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan kesadaran siswa kelas VIII E di SMPN 1 Rajagaluh. Melalui penerapan TGT, siswa menjadi lebih termotivasi untuk aktif mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran secara kolaboratif dan kompetitif yang positif. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan sikap disiplin, kerjasama tim, dan semangat sportifitas. Dengan metode pembelajaran yang melibatkan permainan dan turnamen antar tim, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab serta kebersamaan, yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kegiatan keagamaan dan sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat.. Dengan prosentase sebesar 79% yang dalam hal ini dikatakan dalam kategori baik karena berada di rentang 75%-100%.
2. Siswa kelas VIII E SMPN 1 Rajagaluh juga sudah mempunyai kesadaran supaya mereka bersemangat atau memiliki motivasi untuk belajar. Dengan prosentase sebesar 81% yang termasuk dalam kategori baik karena berada di rentang 75%-100%.
3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyimpulkan sebagai berikut : Terdapat pengaruh yang berarti Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. Hal itu dapat dilihat dari nilai signifikansi uji analisis regresi linier sederhana yaitu nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Adapun untuk pengaruhnya yaitu sebesar 69,4%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Rajagaluh, maka disarankan kepada para pendidik, khususnya guru PAI, agar dapat mengadopsi dan menerapkan model pembelajaran TGT secara lebih luas dan konsisten. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar

siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Guru hendaknya tidak terpaku pada metode ceramah yang monoton, melainkan lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa pelatihan atau workshop mengenai penerapan model-model pembelajaran inovatif. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar memperluas objek penelitian di jenjang atau mata pelajaran lain guna melihat konsistensi efektivitas model TGT serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap aspek lain seperti hasil belajar, keaktifan, atau kerja sama antar siswa.

