

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengolahan statistik, serta pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tingkat penerapan model pembelajaran TGT.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas X SMA Islam 1 Surakarta berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 58,20. Persentase responden pada kategori baik mencapai 54,95% atau sebanyak 50 dari 91 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT telah diterapkan dengan cukup efektif dalam proses pembelajaran PAI, meskipun masih terdapat sebagian siswa yang menilai penerapan model ini pada kategori cukup atau kurang.

2. Tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil angket minat belajar, diperoleh nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah 37, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 56,14. Berdasarkan kategori penilaian, sebagian besar peserta didik berada pada kategori cukup, yaitu sebanyak 45 siswa atau 49,45% dari total responden. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI masih berada pada tingkat sedang dan belum mencapai kategori baik atau sangat baik.

3. Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap minat belajar PAI.

Hasil uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan nilai koefisien korelasi (r hitung) sebesar 0,207 dengan nilai signifikansi $0,610 > 0,05$. Karena nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel serta nilai signifikansi jauh di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hubungan yang diperoleh bersifat sangat lemah, meskipun menunjukkan arah hubungan positif, yang berarti bahwa penerapan TGT belum memberikan kontribusi langsung dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT di SMA Islam 1 Surakarta sudah berada pada kategori baik, namun belum mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar PAI siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh berbagai faktor lain seperti motivasi internal siswa, kesiapan belajar, lingkungan belajar, serta strategi penyampaian materi oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif agar minat belajar siswa dapat meningkat secara lebih optimal.

A. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka implikasi yang dapat dikemukakan adalah:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) diterapkan dengan cukup baik, penerapan tersebut belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini mengindikasikan bahwa guru tidak dapat hanya mengandalkan satu model pembelajaran saja, tetapi perlu memperhatikan bagaimana kegiatan belajar dapat membangun motivasi intrinsik, keterlibatan emosional, dan rasa ingin tahu siswa
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif, kreatif, dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik. Pada mata pelajaran PAI, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyajikan permainan atau kompetisi seperti dalam TGT, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman nilai, pengalaman belajar bermakna, dan keterlibatan spiritual siswa agar minat belajar dapat tumbuh secara optimal.

B. Saran-saran

1. **Guru :** Guru disarankan untuk mengombinasikan model pembelajaran TGT dengan pendekatan lain yang lebih interaktif dan reflektif, seperti diskusi kelompok, pendekatan kontekstual, atau pembelajaran berbasis

proyek. Penggabungan model dapat membantu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

2. **Sekolah :** Sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan atau workshop mengenai model-model pembelajaran inovatif. Dengan pelatihan tersebut, guru dapat mengembangkan keterampilan mengajar yang lebih variatif dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa.
3. Untuk peneliti selanjutnya : Diharapkan penelitian mendatang dapat menggunakan metode pengumpulan data yang lebih beragam, seperti observasi langsung, wawancara, atau tes motivasi belajar, sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif. Selain itu, peneliti dapat memperluas variabel lain yang mungkin berpengaruh terhadap minat belajar, seperti lingkungan belajar, kompetensi guru, atau penggunaan media pembelajaran digital.