

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rata-rata kelas yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) nilai motivasi siswa meningkat dari 55,97 menjadi 84,25 dengan perolehan skor N-gain 0,61.
2. Rata-rata kelas yang diajar menggunakan model *Snowball Throwing* (ST) nilai motivasi siswa meningkat dari 61,05 menjadi 81,62 dengan perolehan skor N-gain yaitu 0,47.
3. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST). Skor *N-gain* kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi 0,14 dari kelas yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST). Sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru-guru di sekolah sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Guru harus memahami dan menerapkan setiap tahapan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST) agar siswa lebih termotivasi sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran secara baik.
3. Pengelolaan waktu saat pembelajaran harus tepat agar pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat sehingga mendapatkan hasil yang optimal.