BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengaruh model pembelajaran tipe *Group Investigation* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang dimana pada kelas eksperimen I yang dimana hasil rata-rata *pre test* yaitu 36, setelah dilakukan model pembelajaran terdapat nilai rata-rata yang naik menajdi 78,67. Begitu juga dengan aktivitas siswa yang terdapat sangat aktif yaitu dengan 13 siswa, 2 siswa yang dikatagorikan aktif, 5 siswa yang mendapatkan nilai cukup aktif, 9 siswa yang dikatagorikan kurang aktif, dan 1 siswa yang memperoleh katagori tidak aktif (TA).
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Times Games Tournament* terhadap aktivitas dimana pada nilai pre test pada kelas RPL yang mendapatkan rata-rata nilai 45 setelah diberi model pembelajaran nilai rata-rata menjadi 81,16. Begitu juga dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang dimana 20 siswa dikatagorikan sangat aktif (SA), 6 siswa mendapatkan katagori aktif (A), 4 siswa yang mendapatkan katagori cukup aktif (CK).
3. Terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* dan *Teams Games Tournament* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan beberapa hal :

1. Sebagai bahan masukan bagi peneliti sebagai calon guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* saat menyajikan materi pelajaran.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah pada umumnya dan bagi guru mata pelajaran kewirausahaan pada khususnya dalam membandingkan hasil belajar dengan menggunakan model strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran kewirausahaan.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti, dengan judul yang sama disarankan untuk melakukan penelitian ini dengan pokok bahasan yang lain dan mengembangkan penelitian ini dengan lebih baik.

THE Character Building UNIVERSITY