

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini terbukti dari hasil observasi memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus I siswa yang aktif 62,5% (25 siswa) meningkat menjadi 90% (37 siswa) pada siklus II telah sesuai kriteria penilaian skor  $\geq 23$ .
2. Hasil belajar ekonomi meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada standar kompetensi memahami permintaan dan penawaran uang. Hal ini terlihat dari siklus I diperoleh nilai rata-rata yaitu 75,62 dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 72,50% (29 siswa) dan pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 92,50% (37 siswa) dengan nilai rata-rata sebesar 78,37 telah sesuai dengan KKM  $\geq 75$  dan 90% syarat ketuntasan klasikal.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya guru bidang studi ekonomi agar menggunakan model *Teams Games Tournament* sebagai salah satu variasi model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas terutama pada standard kompetensi

“Memahami permintaan dan penawaran uang” karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa.

2. Bagi civitas akademik yang ingin meneliti pada judul penelitian yang sama hendaknya melakukan penelitian di sekolah yang berbeda dengan standard kompetensi yang berbeda pula sehingga dapat dijadikan sebagai perbandingan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY