

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar ekonomi siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki perbedaan dari pada yang menggunakan metode konvensional pada siswa kelas XI IPS di SMAN 2 Kabanjahe T.P 2022/2023, hal ini terbukti dari $F = 4.768$ dengan nilai signifikansi $= 0,000 < 0,05$ pada materi pelajaran ketenagakerjaan.
2. Siswa yang memiliki aktivitas belajar di kelas eksperimen dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki perbedaan hasil belajar dibandingkan dengan siswa yang memiliki aktivitas belajar kelas kontrol dengan metode Konvensional XI IPS SMA Negeri 2 T.P. 2022/2023, hal ini terbukti dari $F = 24.034$ dengan nilai signifikan $= 0,000 < 0,05$.
3. Siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih aktif dalam belajar dibandingkan dengan siswa menggunakan metode Konvensional kelas XI IPS SMAN 2 Kabanjahe T.P 2022/2023. Hal ini terbukti dari $F = 2.215$ dengan nilai signifikansi $= 0,024 < 0,05$.
ini terbukti dari $F = 2.215$ dengan nilai signifikansi $= 0,024 < 0,05$.

4. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode Konvensional dengan aktivitas belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 2 Kabanjahe T.P 2022/2023, hal ini terbukti dari $F = 0,907$ dengan nilai signifikansi $= 0,510 > 0,05$.

1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada calon pendidik di masa yang akan datang dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk proses belajar-mengajar di kelas.
2. Kepada calon pendidik di masa yang akan datang dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memperhatikan aktivitas belajar siswa di dalam kelas.
3. Kepada pihak sekolah yang ada di SMAN 2 Kabanjahe perlu diadakan sosialisasi dan pembinaan kepada guru mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa saat proses pembelajaran dilaksanakan dalam kelas .
4. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan aktivitas belajar agar memperhatikan beberapa hal seperti waktu pelaksanaan dan media pembelajaran yang digunakan.