

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media interaktif *wordwall* yaitu sebesar 85,417 lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan menggunakan metode ceramah berbantuan media interaktif *wordwall* yaitu sebesar 77,083.
2. Motivasi belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media interaktif *wordwall* lebih tinggi yaitu sebesar 78,955 dari motivasi belajar yang diajarkan menggunakan metode ceramah berbantuan media interaktif *wordwall* yaitu 75,653.
3. Adanya korelasi yang signifikan antara hasil dan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media interaktif *wordwall* dikarenakan hasil  $r_{hitung} = 0,794$  lebih besar dari  $r_{tabel} = 0,329$  dengan koefisien determinasi (CD) = 63,04%.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka penulis menyarankan beberapa hal yaitu :

1. Bagi para guru dan calon guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media interaktif *wordwall* dalam proses pengajaran. Model dan media ini merupakan salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar karena akan berpusat kepada siswa sehingga siswa akan lebih aktif selama proses belajar berlangsung.
2. Bagi mahasiswa yang berencana untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media interaktif *wordwall* agar lebih memperhatikan soal-soal yang disajikan dalam turnamen, mempersiapkan biaya terkait penyewaan aplikasi *wordwall* jika ingin menggunakan fitur-fitur lebih menarik, melatih peserta didik dengan menyajikan soal-soal HOTS agar terlatih mengerjakannya.