

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dari peneliti adalah :

1. Aktivitas belajar ekonomi siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* meningkat, hal ini dilihat dari hasil aktivitas pada siklus I memperoleh persentase sebesar 46,15% yang memenuhi aktif dan sangat aktif sedangkan pada siklus II mencapai 76,92% yang memperoleh kriteria aktif dan sangat aktif.
2. Hasil belajar ekonomi siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* meningkat, hal ini dilihat dari hasil post test pada siklus I diperoleh sebesar 58,97%, sedangkan pada siklus II mencapai sebesar 87,17% Dengan nilai tersebut secara klasikal kelas telah dinyatakan tuntas.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pengamatan peneliti pada penelitian ini, maka ada beberapa hal yang perlu disarankan, yaitu sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru, khususnya guru bidang studi ekonomi hendaknya dalam proses pembelajaran materi memahami konsumsi dan investasi menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan waktu yang lebih lama dengan sumber yang lebih luas. Hal ini dapat dijadikan sebagai studi perbandingan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada bidang studi ekonomi.

