

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% (36 siswa) pada siklus II telah sesuai kriteria penilaian skor ≥ 23 .
2. Hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini terlihat dari siklus I diperoleh nilai rata-rata 75,75 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 85,5 telah sesuai dengan KKM ≥ 80 dan 85% syarat ketuntasan klasikal.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan sebagai berikut :

1. Kepada guru khususnya guru mata pelajaran IPS diharapkan dapat menjadikan model *Teams Games Tournament* sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kompetensi pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar dengan ketentuan penggunaan bahasa yang ringan dan pemberian

latihan berupa soal untuk meningkatkan pemahaman siswa.

2. Dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini sebaiknya guru memberikan motivasi yang lebih lagi untuk membangkitkan keaktifan siswa baik dalam kelompok maupun individu, serta sebaiknya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih teman kelompoknya sendiri, karena hal ini akan membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah berpartisipasi dalam kelompoknya.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pada judul penelitian yang sama melakukan penelitian di sekolah yang berbeda dengan standar kompetensi berbeda pula sehingga dapat dijadikan sebagai perbandingan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran Ips ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.