

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini terlihat dari perolehan nilai signifikansi anava test $0.001 < 0.05$ yang menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen (84,56) dan kelas kontrol (72,11).
2. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini terlihat dari perolehan nilai signifikansi anava test $0.000 < 0.05$. Dengan perolehan mean motivasi kriteria tinggi sebesar 84,50 yang lebih tinggi daripada perolehan mean motivasi kriteria rendah sebesar 66,00
3. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai signifikansi anava test $0.234 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_{1A} ditolak dan H_{0A} diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran untuk pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa. Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi penilaian ranah afektif.
3. Bagi sekolah. Model pembelajaran Tipe Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* disekolah diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran lain selain pelajaran ekonomi