

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *canva*. Pada kelas eksperimen dengan nilai KKM 75 mendapat nilai rata-rata sebesar 76,61 dimana sebelum menerima perlakuan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebanyak 55,76. Sedangkan pada kelas kontrol nilai KKM 75 dan nilai rata-rata yang di dapat sebesar 73,60 dimana sebelum mendapat perlakuan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 55,33. Hal ini dapat menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

2. Berdasarkan hasil hipotesis penelitian ini untuk hasil pada akhir belajar siswa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $(8,263 > 1670)$. Pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kepercayaan 95%. Maka dapat disimpulkan dari uji hipotesis bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran secara bersamaan dalam kegiatan belajar dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dan dapat ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa ternyata berpengaruh positif dan signifikan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Ekonomi Dan Bisnis Di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.

5.2 Saran

1. Diharapkan kepada pihak sekolah agar memfasilitasi para pendidik dengan membuat pelatihan khusus secara berkala tentang bagaimana menciptakan maupun menggunakan media dan model dalam pembelajaran, dengan berharap guru mampu mendesain dan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan inovatif agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.
2. Bagi guru diharapkan dapat menerapkan dan menggunakan model dan media pembelajaran saat mengajar. Dengan perkembangan zaman saat ini guru juga sebaiknya memakai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar kegiatan belajar tidak monoton dan membosankan dan menjadi menyenangkan sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai.

3. Kepada para siswa dapat meningkatkan dan keaktifan dan keberanian dalam belajar seperti menyampaikan pendapat kepada guru agar situasi belajar tidak monoton dilengkapi dengan model dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

4. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva* agar menerapkan di mata pelajaran yang berbeda, karena mampu menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan suasana kelas menjadi lebih hidup dan juga perkembangan siswa dapat memberikan wawasan lebih mendalam bagi sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan.