

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis motivasi belajar siswa sebelum siklus yang berupa pengamatan melalui lembar observasi mencapai rata-rata pada siklus I rata-rata motivasi belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan, dan Pada siklus II sudah mencapai masing-masing indikator keberhasilan (Lampiran 21).
2. Hasil analisis siklus pada siklus I rata-rata hasil belajar kognitif yang berupa evaluasi diakhir pembelajaran pada siklus 1 mencapai 41.08% dan 68.11%, pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 58.64% dan 78.57%, Pada siklus I siswa belum mencapai target KKM oleh karena itu diadakannya siklus 2 agar siswa mencapai KKM. Hasil belajar pada siklus II siswa yang sudah mencapai KKM yaitu 75% (Lampiran 22).
3. Hasil aktivitas belajar siswa dan guru pada siklus I rata-ratanya mencapai 92,30% pada siklus II meningkat mencapai 97,62%, pada siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dan pengajar sudah mencapai target penelitian dalam menjalankan tindakan kelas (Lampiran 19).
4. Siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan Team Games Tournament (TGT) yang sudah dilaksanakan oleh pengajar hal ini terlihat dari hasil rata-rata

tanggapan siswa terhadap pembelajaran adalah dengan berbeda pada setiap indikator dan didapatkan 50% siswa setuju dengan pembelajaran TGT dan dengan kategori baik (Lampiran 23).

5. Prosentase hasil yang dicapai masing-masing siklus menunjukkan adanya peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS-4 SMAN 42 Jakarta Timur.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran untuk dapat meningkatkan pembelajaran ekonomi dan juga motivasi belajar siswa, antara lain :

1. Dalam rangka menerapkan pembelajaran yang efektif hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru mau mengajak siswa untuk dapat aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
2. Sekolah dibawah naungan kepala sekolah, sebaiknya dapat memberikan dukungan dan membimbing kepada guru dalam melakukan suatu pendekatan baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik.
3. Guru juga hendaknya menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pokok bahasan agar memicu motivasi belajar siswa. Penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan

pembelajaran team games tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan dalam pembelajaran ekonomi.

4. Untuk menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan Team Games Tournament (TGT), guru benar-benar harus melaksanakan komponen-komponen pendekatan kooperatif yang terdiri dari, penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan.
5. Dalam proses pembelajaran ekonomi melalui pendekatan kooperatif dengan metode Team Games Tournament (TGT) dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti NHT, Think Pear Square (TPS), diskusi, Jigsaw, dan karyawisata.
6. Penggunaan pendekatan kooperatif dengan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran ekonomi, hendaknya didukung dengan bahan materi yang cukup serta lembar penilaian siswa secara individu atau kelompok yang disediakan sebelum pembelajaran dimulai. Agar guru mengetahui siswa yang mana saja yang aktif bekeja dalam pembelajaran berlangsung.
7. Guru hendaknya mampu melaksanakan pendekatan sebaik mungkin kepada semua siswa agar tidak ada siswa yang luput dari perhatian guru sehingga siswa sibuk sendiri.