

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *educaplay* di kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan dilakukan dalam dua siklus. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan sintaks yang tertuang dalam modul pembelajaran yang telah dibuat. Adapun sintaks pada pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *educaplay* diawali dengan *clash presentasion* yaitu menyampaikan materi oleh peneliti, kemudian belajar kelompok dengan kelompok yang telah dipilih masing-masing, permainan yaitu memainkan permainan *educaplay froggy jump*, langkah keempat turnamen yaitu bersaing dengan kelompok lain dengan menjawab pertanyaan pada *game educaplay*, terakhir penghargaan kelompok.

Dari hasil observasi dari keseluruhan komponen pada siklus I dan II mendapatkan hasil baik. Dengan penilaian tes siklus I jumlah peserta didik yang dinyatakan tuntas sejumlah 27 peserta didik dari keseluruhan peserta didik dalam kelas sebanyak 35 peserta didik, dengan peresentase yang tuntas 77,14%. Dan pada hasil belajar siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,15% dengan 33 orang dinyatakan tuntas dari 35 peserta didik dengan peresentase 94,29% yang artinya persentase ketuntasan pada siklus II diatas 80% sebagai indikator kinerja.

Sehingga dari diskripsi tersebut maka dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *educaplay* pada kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan berhasil meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik sesuai dengan indikator kinerja.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMAN 2 Mejayan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran TGT melalui media *educaplay* perlu memperhatikan waktu karena dalam mengimplementasikannya perlu waktu yang cukup lama, sehingga memastikan rencana pembelajaran dan persiapan alat yang akan digunakan perlu dilakukan dengan matang. Selain waktu aturan dalam permainan perlu diperhatikan karena jika tidak akan ada kegaduhan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya.

### 2. Bagi Sekolah

Implementasi model pembelajaran TGT melalui media *educaplay* memerlukan beberapa fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga untuk dapat dilakukan dengan lancar maka peningkatan atau perbaikan fasilitas harus dilakukan oleh sekolah hal

tersebut karena seperti pada penelitian ini yang memiliki kendala pada LCD sehingga sedikit menghambat proses tindakan.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya dapat memperhatikan karakteristik peserta didik, fasilitas yang ada pada sekolah dan memastikan media dalam keadaan stabil dalam melakukan tindakan mengimplementasikan model pembelajaran TGT melalui media *educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik., agar tujuan penelitian dapat tercapai sesuai dengan hipotesis penelitian.