**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Sajoanging yang kemudian dibandingkan dengan kelas X.1 yang menggunakan model pembelajaran konvensional peniliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *teams games tournaments* pada pertemuan pertama ditemui beberapa kendala dan dirasa belum mampu menigkatkan motivasi belajar siswa sehingga dilanjutkan pada pertemaun kedua dengan mencari solusi dari kendala-kendala yang dihadapi pada pertemuan pertama sehingga akhirnya pada pertemuan kedua ini semangat siswa mengikuti pembelajaran lebih baik dibanding pertemuan pertama.
2. Motivasi belajar siswa kelas X.3 (kelas eksperimen) yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* menjadi meningkat dapat dilihat dari hasil respon angket siswa yang telah dibagikan pada awal pertemuan sebelum diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* dengan setelah menerapkan model pembelajaran *teams games tournaments* siswa menunjukkan peningkatannya yang sangat baik. Berbeda dengan hal nya siswa kelas X.2 (kelas kontrol) yang menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan yang biasa saja.
3. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *teams Games Tournaments* terhadap motivasi belajar siswa kelas X.3 SMA Negeri 1 Sajoanging. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis yang telah dijabarkan pada Bab sebelumnya, begitu pula hal nya dengan kelas X.1 yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. **Saran**
5. Bagi pendidik, model pembelajaran *teams games tournaments* akan berjalan dengan baik apabila seorang pendidik mampu melakukan pengelolaan kelas dengan baik seperti pemberian *reward* harus benar-benar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tertib.
6. Bagi pendidik, perlu memperhatiakn motivasi belajar siswa karena pada dasarnya motivasi belajar yang dimilki siswa tidak statis sehingga guru perlu mencari cara untuk meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa Agar siswa tidak cepat bosang dalam mengikuti pembelajaran sehingga guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. .
7. Bagi pendidik, dapat menjadikan model pembelajaran *teams games tournaments* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dikarenakan selain model pembelajaran ini termasuk model pembelajaran kooperatif atau kelompok, model pembelajaran ini juga mengandung unsur permainan dan kompetisi sehingga diharapkan mampu menigkatkan motivasi belajar siswa.
8. Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini mampu menjadi referensi ilmiah bagi pihak-pihak yang berminat dan tertarik untuk mengembangkan penelitin ini selanjutnya
9. Bagi pihak sekolah diharapkan mampu memberikan masukan bagi guru mata pelajaran ekonomi di sekolah yang masih menggunakan metode konvensional untuk dapat menerapkan berbagai metode lain, seperti model pembelajaran *teams games tournaments* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.