

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament berbantuan media pembelajaran Baamboozle cukup efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Adanya perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran teams game tournament dengan kelas konvensional. Dimana di kelas yang menggunakan model pembelajaran teams game tournament atau kelas eksperimen menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dengan metode game tercipta suasana yang menyenangkan serta rasa kompetitif antar kelompok yang mengacu pada rasa ingin menang sehingga berlomba agar mendapat point tertinggi. Berdasarkan uji *independent sampel t test* menunjukkan rata – rata nilai deviasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dari rata – rata nilai deviasi kelas kontrol. Sehingga menunjukkan bahwasannya adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pengambilan keputusan.
2. Pembelajaran dengan model pembelajaran teams game tournament dengan bantuan media baamboozle dikatakan memiliki nilai keefektifan sedang. Dari uji *N-gain* yang dilakukan persentase nilai nya berada pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Model pembelajaran teams game tournament berbantuan media bamboozle sebaiknya diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar disekolah agar memicu peningkatan hasil belajar siswa dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta membangun keaktifan siswa dalam belajar berkelompok. Penulis juga menyarankan kepada pihak lain untuk melakukan penelitian yang sama dengan materi lain sehingga dapat digunakan sebagai bahan perbandingan di kemudian hari.