

BAB V

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Berdasarkan analisis serta pembahasan terkait pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan web *Baamboozle* terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar ekonomi di SMA Negeri 1 Baturraden, maka dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan web *Baamboozle* dengan model pembelajaran konvensional. Artinya, penerapan model TGT berbantuan web *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik.
2. Terdapat perbedaan keaktifan belajar ekonomi antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan web *Baamboozle* dengan model pembelajaran konvensional. Artinya, penerapan model TGT berbantuan web *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar ekonomi peserta didik.
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan web *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi. Artinya, semakin optimal penggunaan model TGT berbantuan *Baamboozle*, maka semakin tinggi juga hasil belajar ekonomi yang dicapai oleh peserta didik.

4. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan web *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar ekonomi. Artinya, semakin optimal penggunaan model TGT berbantuan *Baamboozle*, semakin tinggi juga keaktifan belajar ekonomi yang dicapai peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, implikasi yang dapat diberikan diuraikan sebagai berikut:

1. Peserta didik memperoleh tambahan pengetahuan serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan web *Baamboozle*. Melalui kegiatan belajar yang dikemas secara kompetitif dan menyenangkan, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman materi, hasil belajar, serta keaktifan dalam mengikuti pelajaran.
2. Guru diharapkan mampu mengimplementasikan model pembelajaran TGT berbantuan web *Baamboozle* sebagai pendekatan alternatif dalam proses mengajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik terhadap metode ceramah konvensional dan mampu memaksimalkan hasil belajar serta keaktifan belajar peserta didik.
3. Sekolah diharapkan dapat mendorong implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan web *Baamboozle* secara lebih luas dalam pembelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran Ekonomi. Sekolah

dapat memberikan pelatihan kepada guru terkait implementasi model pembelajaran TGT berbantuan web *Baamboozle*. Sekolah juga perlu mempertimbangkan peningkatan fasilitas pendukung teknologi, seperti akses internet yang stabil dan ketersediaan perangkat seperti LCD dan proyektor yang memadai, untuk mendukung implementasi model pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah peneliti lakukan masih terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan web *Baamboozle* memerlukan LCD proyektor, dan jaringan internet yang stabil.
2. Sarana di SMA Negeri 1 Baturraden setiap kelasnya sudah ada LCD proyektor tetapi beberapa kelas proyektor tersebut tidak dapat digunakan dengan baik sehingga harus meminjam ke ruang TU.