

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji statistik dan pembahasan maka dapat di tarik kesimpulan :

1. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together* pada materi Kerajinan dari Bahan Lunak kelas XI KR 1 SMKN 4 Medan diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 38,4 dengan standar deviasi 7,87 dimana nilai varians 61,92. Dan diperoleh nilai rata-rata *post-test* 80 dengan standar deviasi 9,68 dimana nilai varians 93,75.
2. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Kerajinan dari Bahan Lunak kelas XI KR 2 SMKN 4 Medan diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 38,2 dengan standar deviasi 9,45 dimana nilai varians 89,33. Dan diperoleh nilai rata-rata *post-test* 73 dengan standar deviasi 10,61 dimana nilai varians 112,50.
3. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal tersebut diketahui dengan melihat persentase peningkatan hasil belajar kelas eksperimen I yang diajarkan dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together* adalah 52% dan persentase peningkatan hasil belajar

kelas eksperimen II yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah 47,67%.

4. Dari uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,29 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,677 pada taraf signifikan 95% dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ . Jika  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  maka diperoleh diperoleh  $t_{hitung} 2,29 > t_{tabel} 1,677$ . Sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI SMKN 4 Medan Tahun Ajaran 2017/2018 diterima. Dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* lebih tinggi daripada menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan uraian kesimpulan, maka ada beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan sehubungan dengan penelitian ini, antara lain :

1. Sebaiknya guru bidang studi Kewirausahaan menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
2. Disarankan kepada peneliti selanjutnya khususnya yang akan melakukan penelitian yang sama agar dapat menyempurnakan penggunaan dan penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* ini, lebih memperhatikan

tingkat kemampuan siswa dalam menerapkan model pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY