

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Pada data awal sebelum diberikan tindakan terlihat bahwa nilai rata-rata kelas 65.5 % dan jumlah persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 40%.
2. Pada tindakan pada siklus I dengan penerapan Model pembelajaran tipe teams games tournament diperoleh nilai rata-rata kelas 73.5 % dan persentase ketuntasan klasikal 66.67% dan nilai observasi aktivitas guru 83.92% dan Observasi aktivitas siswa 67.85%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari data awal baik dari segi rata-rata kelas maupun ketuntasan belajar.
3. Pada tindakan siklus II dengan penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament diperoleh nilai rata-rata kelas semakin meningkat lagi yaitu 82,43 %. Jumlah persentase ketuntasan klasikal juga semakin meningkat hingga mencapai 86,6 % dan nilai Observasi aktivitas guru 94.64% nilai observasi siswa semakin meningkat juga hingga mencapai 89.29%.
4. Dengan penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik permesinan bubut di kelas X SMK Swasta Teladan Sumut 2 tahun ajaran 2015/2016.

## B. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pengajaran tidak harus bertumpu pada satu metode saja yang dapat menyebabkan siswa cepat jenuh dan bosan terhadap materi yang diajarkan. Ada baiknya para pendidik atau calon pendidik menggunakan variasi dari beberapa metode yang berbeda untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan, sehingga proses pembelajaran akan menyenangkan.
2. Kepada guru hendaknya mengikuti loka karya tentang keterampilan menggunakan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berkembang.
3. Kepada siswa diharapkan lebih membangun pola interaksi dan kerjasama (kooperatif) yang baik kepada siswa-siswa yang lain dengan menerapkan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament.
4. Pada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan jenis penelitian yang sama sebaiknya dilaksanakan dengan lebih menyempurnakan dan memaksimalkan tahapan-tahapan metode ini atau meng kombinasikan kanya dengan metode pembelajaran lain sehingga mendapat hasil yang lebih baik.