

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengujian validitas dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan diperoleh nilai  $r_{tabel} = 0,36$  pada taraf signifikan 95% dengan  $n = 30$ . Dari tabel uji validitas tes hasil perhitungan untuk soal nomor 1 diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,83 > 0,361$  yang berarti tes tersebut dinyatakan valid. Setelah dilakukan perhitungan dengan cara yang sama untuk masing-masing tes, dari 20 item tes yang diujicobakan ternyata seluruh soal dinyatakan valid.
2. Untuk menafsir harga realibilitas dari tes maka harga tersebut dikonsultasikan ke tabel harga kritik  $r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dinyatakan reliabel. Dari hasil uji realibilitas tes diperoleh nilai  $0,91 > 0,36$  yang berarti bahwa soal tersebut secara keseluruhan adalah reliabel.
3. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada menggunakan metode konvensional dimana nilai rata-rata post test pada kelas eksperimen adalah 78,39 sedangkan nilai rata-rata post test pada kelas kontrol adalah 67,67.
4. Dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,17$  dan  $t_{tabel} = 1,67$ . Dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut, diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,17 > 1,67$ . Hal ini berarti bahwa hipotesis

diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan di kelas X AP SMK Swasta Marisi Medan TP.2013/2014.

## 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga disarankan bagi guru agar menggunakan model pembelajaran ini pada materi atau pokok bahasan lain yang sesuai.
2. Kepada SMK Swasta Marisi Medan pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hendaknya dioptimalkan dalam pembelajaran di sekolah karena dengan menggunakan model ini dapat memotivasi minat belajar siswa untuk aktif, siswa mampu bersosialisasi dengan baik terhadap teman-temannya dan keterampilan sosial siswa lebih berkembang.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dengan menggunakan model yang sama disarankan untuk melakukan penelitian dengan mata pelajaran yang lain dan lokasi penelitian yang berbeda serta mengembangkan penelitian ini dengan sumber yang lebih luas agar dapat dijadikan sebagai studi pembandingan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan.