

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji statistik dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Learning Together* pada materi mengaktualisasikan sikap dan perilaku usaha kelas X AP SMK Swasta PAB 8 Sampali diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 64,28 dengan standar deviasi 11,82 dimana nilai varians *pre-test* 139,91 dan diperoleh nilai rata-rata *post-test* 80,28 dengan standar deviasi 10,06 dimana nilai varians *post-test* 101,38.
2. Hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Role Playing* pada materi mengaktualisasikan sikap dan perilaku usaha kelas X AP SMK Swasta PAB 8 Sampali diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 60,80 dengan standar deviasi 11,40 dimana nilai varians *pre-test* 130,12 dan diperoleh nilai rata-rata *post-test* 77,14 dengan standar deviasi 12,08 dimana nilai varians *post-test* 146,00.
3. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Together* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hal tersebut diketahui dengan melihat persentase peningkatan hasil belajar kelas eksperimen I yang diajarkan dengan model pembelajaran *Learning Together*

adalah 64,28% dan persentase peningkatan hasil belajar kelas eksperimen II yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* adalah 60,80%.

4. Dari uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 1,34 dan t_{tabel} sebesar 1,66 pada taraf signifikan 95% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 35 + 35 - 2 = 68$. Jika t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,34 > 1,66$. Sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *learning together* dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X AP SMK Swasta PAB 8 Sampali T.P 2017/2018 diterima. Dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *learning together* lebih tinggi daripada model pembelajaran *role playing* pada kelas X AP SMK Swasta PAB 8 Sampali T.P 2017/2018 diterima.

5.2 Saran

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

1. Disarankan kepada guru mata pelajaran kewirausahaan, untuk menerapkan kembali model pembelajaran *learning together* dan model pembelajaran *role playing* pada proses belajar mengajar yang selanjutnya sesuai dengan materi yang diajarkan.
2. Disarankan kepada sekolah untuk terus memantau dan membiasakan para guru mata pelajaran untuk memakai model-model pembelajaran yang beragam sesuai dengan materi guna meningkatkan hasil belajar siswa.