

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

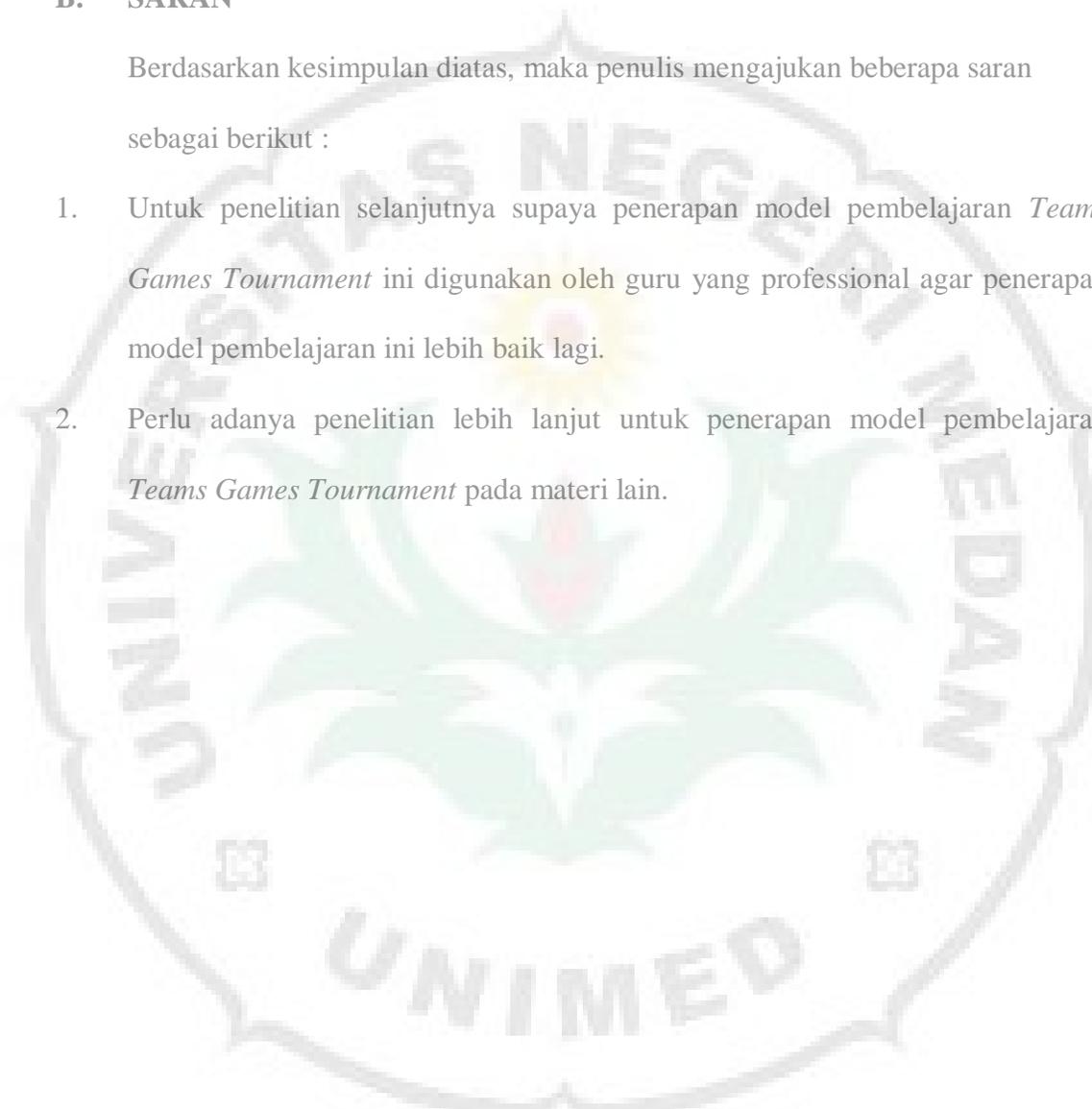
Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari perhitungan nilai posttest pada kelas yang di ajar menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) diperoleh nilai rata-rata 75,83.
2. Dari perhitungan nilai posttest pada kelas yang di ajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata 78,43.
3. Dari perhitungan nilai postes pada kelas yang di ajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pada kelas yang di ajar menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) diperoleh nilai  $T_{hitung} = 2,031$  dan  $T_{tabel} = 1,672$  dengan kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,031 > 1,672$ ) yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pekerjaan dasar teknik otomotif yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD), dimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi secara signifikan pada hasil belajar Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) pada siswa kelas X TKRO<sup>1</sup> dan X TKRO<sup>2</sup> pada SMK Negeri 2 Binjai T.A 2019/2020.

## B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk penelitian selanjutnya supaya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini digunakan oleh guru yang professional agar penerapan model pembelajaran ini lebih baik lagi.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi lain.



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
UNIMED

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY