

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. hasil yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Di SMK Swasta Harapan Stabat diperoleh nilai *pre-test* dengan nilai rata-rata = 53 dengan standard deviasi = 10,376 dan varians = 107,678. Sedangkan untuk nilai *post-test* diperoleh dengan nilai rata-rata = 88 dengan standard deviasi = 7,297 dan varians = 53,253
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Di SMK Swasta Harapan Stabat. Hal ini dibuktikan dengan uji t pada dua kelas dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,144 > 1,994$  dengan taraf signifikan 0,05

## B. SARAN

1. Bagi guru yang mengajar bidang studi administrasi perkantoran, agar dapat menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar kearsipan dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan *media truth or dare*.
2. bagi peneliti, agar dapat menerapkan model pembelajaran dan menciptakan media permainan pada mata pelajaran kearsipan yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat diterapkan nantinya di dalam kelas.
3. bagi siswa, agar dapat meningkatkan keaktifan dan keberanian dalam belajar dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang tidak monoton dilengkapi dengan media permainan yang menyenangkan.