

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Mengingat konsekuensi penelitian kegiatan wali kelas melalui penggunaan model pembelajaran bermanfaat tipe kompetisi group games dengan media pembuat tes Wondershare cenderung dapat lebih mengembangkan prestasi belajarpokok-pokok DPIB pada kelas 79,38 dengan kelulusan. tingkat ketuntasan sebesar 87%, sedangkan pada siklus II normal sebesar 90,18 dengan tingkat ketuntasan sebesar 100 persen. Dengan demikian prestasi belajarmental siswa pada siklus I dan siklus II meningkat sebesar 13% dengan nilai ketuntasan sebesar 75. Dari hasil yang diperoleh maka tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai. Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan pada prestasi belajarsiswa pada siklus I dan siklus II diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($7,81 > 1,66980$) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan dk 62, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima dengan peningkatan prestasi belajar siklus I ke siklus II sebesar 13%.

5.2 Implikasi

Dilihat dari akibat perhitungan dan determinasi, terdapat hubungan baik antara model pembelajaran group games tipe kompetisi bermanfaat dan media pembuat tes Wondershare terhadap prestasi belajardasar-dasar DPIB kelas dengan media wondershare

pembuat tes dapat mengembangkan lebih lanjut prestasi belajardasar-dasar DPIB siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan. Hal ini dijadikan bukti bahwa model pembelajaran menyenangkan tipe kompetisi group games dengan memanfaatkan media pembuat tes Wondershare dapat diterapkan pada mata pelajaran DPIB, khususnya untuk lebih mengembangkan mental prestasi belajarsiswa.

Dalam pengalaman dengan melaksanakan pembelajaran kelompok permainan jenis kompetisi yang bermanfaat, partisipasi, percakapan, ingatan dapat dipersiapkan dan dapat memperluas kesadaran setiap individu siswa akan harapan orang lain terhadap kemajuan pertemuannya. Hal inilah yang menjadi alasan penting dibalik model pembelajaran ini dengan tujuan agar dapat lebih mengembangkan prestasi belajarsiswa. Hal ini harus terlihat pada akhir peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah diperoleh, peneliti memberikan gagasan yang menyertainya.

5.3.1 Kepala Sekolah, dengan tujuan akhir untuk lebih mengembangkan prestasi belajarsiswa, dipercaya dapat membuat model pembelajaran bermanfaat tipe kompetisi group games dengan memanfaatkan media pembuat tes Wondershare sebagai sumber sudut pandang yang dapat dilibatkan pendidik dalam hipotesis lainnya. mata pelajaran.

- 5.3.2 Diharapkan para pendidik dapat menerapkan model pembelajaran menyenangkan jenis kompetisi permainan kelompok dengan memanfaatkan media pembuat tes Wondershare sebagai karya untuk lebih mengembangkan prestasi belajarsiswa.
- 5.3.3 Bagi siswa, diyakini bahwa setiap siswa akan memiliki kesadaran dan rasa tanggung jawab sehingga dapat lebih terlibat dan bekerja sama satu sama lain dalam pengalaman pendidikan dengan tujuan akhir untuk lebih mengembangkan hasil belajar.
- 5.3.4 Bagi para peneliti masa depan, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi lebih lanjut. Selain itu juga dipercaya dapat menumbuhkan model pembelajaran yang menyenangkan jenis kompetisi permainan kelompok dengan media permainan lainnya.