

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Sesuai dengan perolehan hasil yang penelitiannya dapatkan dari pengumpulan data, pengolahan data, penganalisisan terhadap data hingga penginterpretasian data, dapat ditarik beberapa kesimpulan yang menjadi hasil yang didapat dari riset ini tentang pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* dan teman sebaya terhadap hasil belajar ekonomi SMA N 1 Batang Kuis yang diuraikan dibawah ini:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA N 1 Batang Kuis, yang dapat dilihat berdasarkan tabel di bab IV yaitu $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Artinya sebagai besar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* pada proses pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.
2. Terdapat pengaruh model teman sebaya terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA N 1 Batang Kuis, yang dapat dilihat berdasarkan tabel di bab IV yaitu $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh teman sebaya dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Artinya sebagai besar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor teman sebaya menjadi faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

3. Dalam uji determinasi didapati pengaruh dari variabel teman sebaya dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sebesar 0,915. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,836 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel teman sebaya terhadap nilai hasil belajar adalah sebesar 83.6%.
4. Dalam uji *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol memiliki sebuah perbedaan dalam pemberian model pembelajaran konvensional. Pada kelas kontrol kelompok pemberian *pre test* memiliki rata-rata sebesar 57.34 dan pada *post test* memiliki rata-rata sebesar 67.34. Hal ini dapat dilihat bahwa pada menggunakan model pembelajaran konvensional yang umum digunakan oleh guru didalam sekolah hanya memiliki kenaikan yang tidak signifikan. Karena proses pembelajaran yang sudah umum membuat siswa tidak memiliki semangat dan antusias yang tinggi dalam proses belajar.
5. Dalam uji *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen memiliki perbedaan dalam pemberian model pembelajaran *two stay two stray*. Pada kelas eksperimen pemberian *pre test* memiliki rata-rata 61.71 dan *post test* memiliki rata-rata 75.31. Hasil dari model pembelajaran *two stay two stray* memiliki kelebihan yang membuat siswa memiliki perubahan dalam pemberian model pembelajaran yang telah dilakukan. model pembelajaran *two stay two stray* mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam diskusi, Tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Model pembelajaran ini banyak menuntut kemampuan berpikir siswa terutama berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi yaitu berpikir kritis.

1.2. Saran

Bersumber pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan penulis, maka penulis mengajukan beberapa saran yakni :

1. Bagi Peneliti

Harapan peneliti terhadap hasil riset ini dapat menjadi manfaat untuk peneliti dan dapat mengembangkan hasil penelitian ini dengan melakukan penelitian lain yang berhubungan dengan hasil belajar siswa yang bisa dilakukan dengan menambahkan variabel lain yang tidak ada pada penelitian ini.

2. Bagi Lembaga

Sebagai bahan kajian bagi sekolah untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran *two stay two stray*. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan belajar siswa lebih bermakna dan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.

3. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran dalam metode belajar didalam kelas. Hal ini berguna sebagai bentuk kreativitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi *two stay two stray* merupakan kegiatan yang lebih mengutamakan siswa dalam bekerjasama, tanggung jawab, saling mendorong dan memecahkan masalah satu sama lain. Dalam strategi ini, guru harus terus memantau siswanya agar dapat memecahkan sebuah masalah melalui kerja kelompok.

4. Bagi Siswa

Diharapkan pada siswa agar dapat memiliki rasa tanggung jawab didalam proses belajar. Siswa juga harus lebih aktif dan siswa digiring untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga dapat meningkatkan keterampilan bersosial karena setiap siswa berinteraksi dengan berkunjung ke kelompok yang lain. Hal ini sebagai manfaat bagi siswa untuk dapat meningkatkan sosialisasi (teman sebaya) terhadap pembentukan perilaku dan kontrol perilaku.