

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisa data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Siswa kelas X TAV-1 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan rata-rata nilai 85,94 pada kompetensi dasar menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital. Hasil belajar siswa kelas eksperimen tergolong kategori tinggi sebesar 21,9%, kategori cukup 43,8%, kategori kurang 28,1% dan kategori rendah 6,2%.
2. Siswa kelas X TAV-2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif skripts memiliki hasil belajar yang lebih rendah dengan rata-rata nilai 79,06 pada kompetensi dasar menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital. Hasil belajar siswa kelas kontrol tergolong kategori tinggi sebesar 12,5%, kategori cukup 21,9%, kategori kurang 37,5% dan kategori rendah 28,1%.
3. Siswa kelas X TAV₂ mendapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika setelah di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa pada proses

pembelajaran, dan meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,627 > 1,670$ dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) sehingga H_0 diterima. Dengan kata lain hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Skripts.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran, antara lain :

1. Bagi guru yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* hendaknya mampu menguasai kelas dan mengatur waktu dengan baik agar setiap kegiatan pada pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar. Penggunaan model ini mengarahkan pada siswa untuk belajar berkelompok, saling kerja sama sesama anggota tim, menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya.
2. Bagi peneliti yang hendak meneliti dengan menggunakan model ini, perlu dilakukan peningkatan lagi terutama dalam membuat inovasi pada game dalam tournament, agar para peserta didik tertarik untuk mengikuti game dalam pembelajaran ini sehingga hasil belajar akan terus meningkat.