

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian serta pembahasan yang telah diuraikan, dapat diberi kesimpulan terkait penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar Dasar-dasar teknik ketenagalistrikan pada siswa kelas X TITL di SMK Negeri 5 Medan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa mencapai 86,11. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan mencapai 54,44. Dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ketercapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan telah melewati nilai 75 atau standar KKM. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui penilaian terhadap penguasaan materi elemen Dasar Teori Listrik dan Jenis Bahan yang digunakan dalam ketenagalistrikan dengan kemampuan menyelesaikan soal dengan level C1-C5.
2. Pencapaian hasil belajar Dasar-dasar teknik ketenagalistrikan pada siswa kelas X TITL di SMK Negeri 5 Medan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82,85. Hasil ini mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan model STAD dimana nilai rata-rata sebelumnya sebesar 54,78. Dengan penerapan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement*

Division), ketercapaian hasil belajar siswa menunjukkan belum seluruh siswa mencapai nilai diatas 75 atau standar KKM .

3. Hasil analisis statistik menggunakan uji-t satu pihak memperkuat perbedaan capaian kedua model pembelajaran. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai diperoleh t_{hitung} yaitu 1,80 dan $t_{tabel}=1,6672$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) oleh karena itu H_a diterima dan H_0 ditolak pada tingkat signifikansi 0,05, yang berarti bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) lebih tinggi terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*). Rata-rata hasil belajar dengan dua model tersebut menunjukkan selisih sebesar 3,26. Perbedaan tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran dengan model tipe TGT (*Team Games Tournament*) lebih mampu mendorong motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa serta implementasi model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang dicapai siswa selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan uraian kesimpulan penelitian ini, penggunaan model pembelajaran TGT tidak hanya berdampak pada ketercapaian hasil belajar siswa, tetapi juga menjadi implikasi yang relevan bagi pengembangan teori pembelajaran, praktik pendidikan di sekolah, dan aspek sosial dari proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memiliki implikasi teoretis, praktis, dan sosial yaitu:

A. Implikasi Teoritis

Temuan dalam penelitian diharapkan bisa memperkuat kajian teoretis mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dengan memadukan unsur kerja sama dan kompetisi sehat memberikan penguatan terhadap teori pembelajaran konstruktivistik dan sosial, yang mendorong keaktifan siswa dalam meningkatkan pengetahuan melalui interaksi dan kolaborasi. Oleh karena itu, kesimpulan hasil penelitian ini turut berkontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan yang relevan dan efektif dalam pembelajaran khususnya kejuruan.

Pendidikan kejuruan, khususnya program keahlian TITL menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan aspek kolaboratif, kompetitif, dan aplikatif. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) membuka peluang guna mengintegrasikan berbagai pendekatan pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis masalah, aktivitas praktik, serta kerja sama tim untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Implikasi Praktis

Guru berperan penting untuk ketercapaian tujuan pembelajaran melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Dimana untuk proses belajar mengajar berlangsung menarik, bermakna, serta efektif, guru juga dituntut untuk memiliki pemahaman konseptual serta keterampilan yang memadai dalam merancang dan melaksanakan

pembelajaran berbasis tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media interaktif seperti *Wordwall*. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam penyelenggaraan pelatihan yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru, sekaligus menjadi pedoman bagi pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok sekaligus berkompetisi secara sehat melalui aktivitas permainan dan turnamen. Pendekatan ini relevan dalam mendorong siswa dengan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Secara praktis, penerapan model TGT tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar akademik, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial dan sikap tanggung jawab siswa, sehingga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan sosial di lingkungannya.

C. Implikasi Sosial

Pada aktivitas pembelajaran ini, siswa didorong oleh model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk saling menghargai, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat dalam kelompok. Keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, toleransi, dan tanggung jawab, dikembangkan melalui pembelajaran ini, yang penting bagi kehidupan sosial dan dunia kerja. Dengan demikian, penerapan model TGT tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan sosial siswa, khususnya di lingkungan SMK.

5.3 Saran

Peneliti memberikan saran berdasarkan temuan analisis dan simpulan penelitian, saran yang diberikan antara lain:

- a. Model pembelajaran yang lebih variatif diharapkan diterapkan oleh guru dan media pembelajaran interaktif dimanfaatkan sehingga keaktifan belajar serta pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat ditingkatkan.
- b. Kepala sekolah dapat menyarankan penggunaan dari model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang dikolaborasi bersama media interaktif saat pembelajaran, karena model tersebut terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, serta didukung oleh ketersediaan fasilitas papan interaktif digital disekolah.
- c. Untuk penggunaan model tipe TGT (*Team Games Tournament*) saat proses pembelajaran di kelas, pendidik harus merancang dan mengaplikasikan sintaks pembelajaran secara efisien dan terstruktur terhadap alokasi waktu untuk tujuan yang lebih optimal.
- d. Diharapkan bahwa penelitian selanjutnya dengan data yang relevan dapat memperbaiki kelemahan skripsi ini dengan tujuan hasil penelitian lebih baik.