

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Setelah dilakukan penelitian, dapat diketahui hasil belajar melakukan pekerjaan dengan mesin bubut pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar yang diajarkan dengan model pembelajaran tipe *teams games tournament* memiliki hasil belajar yang baik.
2. Dari hasil belajar melakukan pekerjaan dengan mesin bubut pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional terlihat hasil pembelajaran yang masih rendah bila dibandingkan dengan model pembelajaran tipe *teams games tournament*.
3. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran tipe *teams games tournament* memiliki perbedaan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

Dapat dilihat bahwa hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $4,518 > 1,298$

Sehingga  $H_0$  ditolak dan sekaligus menerima  $H_a$  yaitu hasil belajar siswa yang diajar dengan Pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan Pembelajaran Konvensional.

## B. Implikasi

Implementasi strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kegiatan belajar mengajar yang ada di SMK saat ini sangat efektif karena membangkitkan dan menggali potensi siswa didalam meningkatkan motivasi belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut. Siswa perlu diperkenalkan dengan teknologi sehingga bisa mengembangkan kreatifitas dengan teknologi yang ada. Selain itu, mereka bisa memenuhi persyaratan untuk melamar pekerjaan yang sesuai dengan bidang mereka yaitu menguasai teknologi. Kondisi belajar yang digunakan di SMK Negeri 2 Pematangsiantar masih menggunakan pembelajaran Konvensional sehingga menciptakan suasana belajar yang pasif dan monoton. Proses belajar akan lebih baik jika kita sebagai guru melibatkan siswa dalam kegiatan belajarnya, kita tidak lagi bertindak sebagai informan tetapi sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk menemukan pengetahuan mereka sendiri.

Oleh karena itu, ada baiknya diterapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* yang sesuai dengan teknologi yang ada.

## C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang diajukan :

1. Penyelesaian materi pembelajaran yang membutuhkan praktek dengan benda yang riil sebaiknya ditingkatkan agar lebih efektif dan efisien didalam pembelajaran.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hendaknya digunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
3. Pihak sekolah sebaiknya melengkapi fasilitas sebagai media pembelajaran.
4. Sebelum memulai pembelajaran, sebaiknya dilakukan persiapan yang matang sehingga potensi siswa benar – benar dapat dikembangkan dan memakai waktu yang lebih efisien.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY