

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut yaitu : Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan setelah adanya perlakuan maka dapat diperoleh data bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(10,5925 > 1,674)$ . Sehingga  $H_0$  diterima, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan kolaborasi model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI SMK Taman Siswa Medan T.A 2016/2017.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran kolaborasi model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) disarankan lebih memperhatikan dan membimbing siswa selama bekerja dalam kelompok dengan cara aktif bertanya kepada setiap siswa tentang apa yang telah dikerjakannya dalam kelompok dengan begitu siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.
2. Bagi guru khususnya guru bidang studi kewirausahaan, penerapan kolaborasi model pembelajaran *Student Teams Achievement Division*

(STAD) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, sehingga disarankan bagi sekolah khususnya guru agar selalu memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta dapat menerapkan model pembelajaran ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan.