

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kewirausahaan siswa menggunakan model pembelajaran *problem solving* terjadi peningkatan. Dilihat dari pengujian pre test tertinggi 80 dan nilai terendah 5, nilai rata-rata sebesar 44,39 serta standar deviasi sebesar 18,428 dan varians sebesar 372,277 dengan keterangan terdapat 5 siswa yang mencapai KKM yaitu 75 dan 28 siswa tidak mencapai kkm. Untuk pengujian post test kelas eksperimen I nilai terendah 55, nilai rata-rata 81,21 dimana jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 30 orang dari 33 orang. Hal belajar kewirausahaan yang diajar dengan model pembelajaran *problem solving* terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada siswa kelas XI Adm Perkantoran T.P2016/2017. Dapat dilihat dari perhitungan hipotesis. $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,351 > 1,68$ jadi dapat disimpulkan $2,351 > 1,68$ dengan demikian H_a diterima.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kewirausahaan siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terjadi peningkatan. Dilihat dari pengujian *pre test* kelas eksperimen 2 adalah dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah sebesar 5, nilai rata-rata sebesar 42,12 serta standar deviasi 22,466 dan varians sebesar 504,73 dengan keterangan 3 siswa yang mencapai KKM 75 dan 30 siswa tidak mencapai KKM.. setelah di berikan post test kelas eksperimen 2 dengan

nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 45 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM 22 orang dari 33 orang. Hal belajar kewirausahaan yang diajar dengan model pembelajaran problem solving terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada siswa kelas XI Adm Perkantoran T.P 2016/2017. Dapat dilihat dari perhitungan hipotesis. $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,351 > 1,68$ jadi dapat disimpulkan $2,351 > 1,68$ dengan demikian H_a diterima.

3. Hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan model pembelajaran Problem solving lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan model teams games tournament pada siswa kelas XI Adm Perkantoran SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2016/2017. Dilihat dari perhitungan uji hipotesis (uji t) untuk posttest diperoleh harga $t_{hitung} = 1,962$ sedangkan $t_{tabel} = 1,687$ pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n_1 + n_2 - 2 = 33+33-2 = 64$) maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,351 > 1,685$, dengan $H_a : \mu_1 > \mu_2 : 81,21 > 75,30$. Demikian H_a diterima.

5.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan beberapa hal berikut:

1. Bagi guru khususnya guru bidang studi Kewirausahaan agar menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengajarkan Kewirausahaan.

2. Bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis, hendaknya sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu memperkenalkan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Teams Games Tournament* ini kepada guru dan siswa agar pada saat pelaksanaan guru dan terutama siswa yang menjadi subjek penelitian tidak asing dengan model yang diterapkan sehingga penelitian bisa memberikan hasil yang diharapkan.