

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji statistik dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan :

1. Hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Problem Solving* pada materi komunikasi telepon dalam bahasa Indonesia pada kelas X AP SMK Swasta Jambi Medan diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 51,15 dengan standar deviasi 10,97 dimana nilai varians *pre-test* 120,34 dan diperoleh nilai rata-rata *post-test* 84,61 dengan standar deviasi 8,61 dimana nilai varian *post-test* 74,19.
2. Hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi komunikasi telepon dalam bahasa Indonesia pada kelas X AP SMK Swasta Jambi Medan diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 50,98 dengan standar deviasi 11,52 dimana nilai varians *pre-test* 132,77 dan diperoleh nilai rata-rata *post-test* 78,17 dengan standar deviasi 10,23 dimana nilai varians *post-test* 106,64
3. Hasil belajar siswa administrasi perkantoran siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hal tersebut diketahui dengan melihat persentase peningkatan hasil belajar kelas eksperimen I yang diajar dengan

menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* adalah 39,55% dan persentase peningkatan hasil belajar kelas eksperimen II yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah 34,78%.

4. Dari uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 4,299 dan t_{tabel} sebesar 1,664 pada taraf signifikan 95% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 38 + 41 - 2 = 78$. Jika t_{hitung} dibandingkan t_{tabel} maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(4,299 > 1,664)$. Sehingga hipotesis yang menyatakan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* lebih tinggi daripada model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas X AP SMK Swasta Jambi Medan T.A 2018/2019 diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan uraian kesimpulan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional, sehingga disarankan bagi sekolah khususnya guru agar dapat menerapkan model pembelajaran tersebut.

2. Disarankan kepada kepala sekolah untuk terus memantau dan membiasakan para guru mata pelajaran untuk memakai model-model pembelajaran yang beragam sesuai dengan materi guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Kepada civitas akademik Universitas Negeri Medan (UNIMED) disarankan memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki judul penelitian yang sama.
4. Kepada pihak yang berwenang dalam dunia pendidikan, disarankan agar mensosialisasikan model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* kepada guru-guru di sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

THE
Character Building
UNIVERSITY