

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan 34 responden terdapat nilai yang paling tinggi yaitu dengan nilai 95 dan yang paling rendah yaitu nilai 67 dengan nilai rata-rata 82,35.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika yang diajar menggunakan model pembelajaran *Inquiry* dengan 34 responden terdapat nilai yang paling tinggi yaitu dengan nilai 90 dan yang paling rendah yaitu nilai 75 dengan nilai rata-rata 73,08.
3. a. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,33 > 1,668$). Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan signifikan yang antara hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika yang diajar menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan yang diajar menggunakan model Pembelajaran *Inquiry*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

lebih baik ($\bar{X} = 82,35$) dibandingkan dengan peserta didik yang diajar menggunakan model Pembelajaran *Inquiry* ($\bar{X} = 73,08$).

- b. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} (2,45)$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan signifikan antara hasil belajar praktikum peserta didik pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran *Inquiry*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil belajar praktikum peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik ($\bar{X} = 84,55$) dibandingkan dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Inquiry* ($\bar{X} = 80,14$)

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan yang dikemukakan sebelumnya, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada kompetensi yang ada pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. Tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih

rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.

2. Model *Inquiry* dapat juga diterapkan pada kompetensi yang ada pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika dikarenakan pada aktifitas siswa secara mandiri untuk mencari dan menemukan artinya pembelajaran *inquiry* menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Seluruh aktifitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri pertanyaan .
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Inquiry* dapat dijadikan alternatif untuk memvariasi model pembelajaran. Penggunaan kedua model ini akan lebih bermakna apabila dilakukan pada kegiatan dalam pemecahan masalah dan kegiatan praktikum.