

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah kelas X DPIB. Hal ini dapat diketahui dengan nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan nilai rata-rata kumulatif 78,37 menjadi 85,62 atau dengan persentase peningkatan sebesar 8,784%.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitan dan kesimpulan, dapat dilihat berhasilnya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar DKB-PT kelas X di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar DKB-PT kelas X di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada mata pelajaran DKB-PT, terutama untuk meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* melatih siswa untuk mampu lebih aktif dalam proses belajar pada saat siswa berdiskusi, menyampaikan gagasan dan konsep, memiliki rasa peduli dan tanggung jawab terhadap teman lain dalam proses belajarnya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini juga membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam diskusi kelompok, berani bertanya, dan berani mengemukakan pendapat atau memberikan jawaban.

Dari hasil belajar siswa guru mendapat informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Pada pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan selebihnya berpusat pada keaktifan siswa dalam kerjasama dengan teman kelompok pada saat permainan dimulai.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dalam diskusi kelompok menghasilkan catatan kreatif yang memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran. Siswa juga lebih antusias untuk mengikuti kegiatan belajar-mengajar, aktif pada saat permainan, dan aktif dalam memberikan jawaban dari pertanyaan guru mengenai materi yang diajarkan saat permainan dimulai. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar DKB-PT, terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* membantu siswa dalam memperoleh informasi, penjelasan dan solusi yang

mereka butuhkan untuk memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dengan cara bekerja sama dengan anggota kelompok masing-masing tentang spesifikasi dan karakteristik kayu.

C. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan memiliki keaktifan dan keberanian belajar yang tinggi dalam menerima suatu materi pelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* agar siswa lebih mampu bekerjasama atau berkomunikasi yang baik dengan teman kelompok agar tercapainya proses pembelajaran model *Teams Games Tournament* yang diharapkan.

2. Bagi guru

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru diharapkan menjadikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai salah satu alternatif dalam mata pelajaran DKB-PT untuk meningkatkan dan hasil belajar siswa dimana pada model ini dapat membentuk siswa lebih aktif, berani dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Untuk sekolah, dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran DKB-PT diharapkan sekolah dapat menjadikan model pembelajaran

Teams Games Tournament ini sebagai informasi dan refrensi yang dapat digunakan guru mata pelajaran lain dalam pembelajaran.

