

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari hasil analisa data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* lebih baik digunakan dari pada model pembelajaran ekspositori terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Dasar dan Pengukuran Listrik. Hal ini didapat dari hasil pengolahan data posttest diperoleh bahwa $t_{hitung} = 6,40$ dan $t_{tabel} = 1,67$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,40 > 1,67$). Maka H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* memberikan hasil belajar pada pelajaran dasar dan pengukuran listrik yang lebih tinggi daripada menggunakan model pembelajaran ekspositori pada siswa kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian maka diberikan implikasi sebagai berikut:

1. Dengan diterimanya hipotesis yang telah dikemukakan, maka perlu kiranya menjadi pertimbangan bagi pihak pengelola SMK S Imelda Medan dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajar guru yang dapat mendukung hasil belajar khususnya hasil belajar Teori Dasar Listrik dan Elektronika.
2. Dengan diterimanya hipotesis yang telah dikemukakan, maka perlu dilakukan sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada guru SMK S Imelda Medan guna mendukung hasil belajar khususnya hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika.

3. Dengan diterimanya hipotesis yang telah dikemukakan, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK S Imelda Medan kiranya dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih interaktif dan selalu berupaya untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk mendukung pemahaman belajar pada kompetensi Dasar Listrik dan Elektronika.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran :

1. Bagi guru yang ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* hendaknya mampu menguasai kelas dan mengatur waktu dengan baik agar setiap kegiatan pada pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar. Penggunaan model ini mengarahkan pada siswa untuk belajar berkelompok, saling kerjasama sesama anggota tim, menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya.
2. Bagi peneliti yang hendak meneliti dengan menggunakan model ini, perlu dilakukan peningkatan lagi terutama dalam membuat inovasi pada game dalam turnamen, agar para peserta didik tertarik untuk mengikuti game dalam pembelajaran ini sehingga hasil belajar akan terus meningkat.