

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* terdapat peningkatan hasil belajar dan perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan sebagai berikut:

1. Untuk perlakuan kelas eksperimen I yakni menggunakan model pembelajaran *Scramble* diperoleh nilai t hitung sebesar 11,93 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,69 dengan pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Scramble*.

Dengan kata lain, model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,93 > 1,69$).

2. Untuk perlakuan kelas eksperimen II yakni menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* diperoleh nilai t hitung sebesar 19,20 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,69 pada taraf signifikansi 0,05.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dengan kata lain, model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($19,20 > 1,69$).

3. Berdasarkan hasil uji t pada post-test kedua kelas eksperimen diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ Hasil belajar yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Scramble.

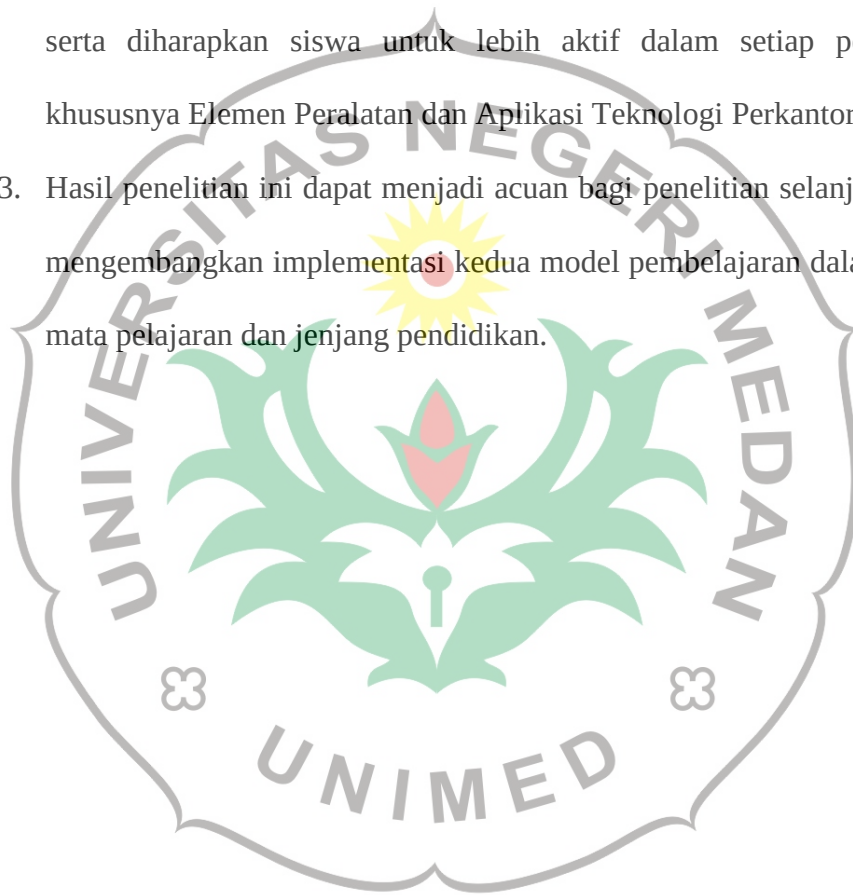
5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh maka penulis menyarankan hal-hal berikut ini:

1. Pihak sekolah SMK Negeri 1 Medan diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Scramble* dan *Team Games Tournament*. Kedua model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar akademik siswa karena pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses belajar. Serta sekolah perlu memfasilitasi tenaga pendidik dan siswa untuk menunjang keberhasilan model pembelajaran ini. Oleh karena itu, disarankan bagi institusi pendidikan, khususnya para pendidik, untuk mengimplementasikan model pembelajaran ini dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Di antara kedua model pembelajaran yang diteliti, model pembelajaran *Scramble* dan *Team Games Tournament*, Guru sebaiknya lebih diprioritaskan menggunakan *Team Games Tournament* dalam mata pelajaran Dasar-Dasar kejuruan elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran karena model pembelajaran TGT lebih memfokuskan untuk

menyelesaikan tugas dan berpartisipasi dalam turnamen sehingga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa serta diharapkan siswa untuk lebih aktif dalam setiap pembelajaran khususnya Elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran.

3. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan implementasi kedua model pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.



THE
Character Building
UNIVERSITY