

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian eksperimen dan pembahasan terkait pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *audio visual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XII di SMK Swasta Bina Satria Medan T.A. 2023/ 2024 diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perubahan nilai pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di implementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *audio visual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XII di SMK Swasta Bina Satria Medan T.A. 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai *pre-test* sebesar 59,75 dan nilai *post-test* sebesar 84,38 yang berarti hasil belajar meningkat sebesar 49,58%.
2. Terdapat pengaruh positif signifikan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *audio visual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XII di SMK Swasta Bina Satria Medan T.A. 2023/ 2024. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 11,568 dengan nilai dasar pengambilan keputusan sig. 0,00 lebih rendah dari 0,05 dan $df = 39$ diperoleh $t_{tabel} = 1,68$, maka didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ (11,568 > 1,68). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

3. Terdapat pengaruh yang baik terhadap hasil belajar mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI OTKP 2 yang diterapkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *audio visual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XII di SMK Swasta Bina Satria Medan T.A. 2023/ 2024

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu:

1. Melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif dan mencapai hasil terbaik, pihak sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti menyediakan akses perangkat dan aplikasi pendidikan yang relevan.
2. Guru dapat mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan merancang kegiatan yang menantang dan relevan dengan konteks mata pelajaran siswa dapat belajar aktif melalui model dan interaksi dengan permainan.
3. Hendaknya peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan sekolah lain atau mata pelajaran yang berbeda, untuk melihat konsistensi hasil penelitian ini.

THE
Character Building
UNIVERSITY