

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *Truth or Dare* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis bisnis dan layanan bisnis di SMK Cersa Pasaman. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji *independent t test* dengan membandingkan kedua nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai sig (*two-tailed*) 0,00 probabilitas signifikan  $< 0,05$ , atau  $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,254 > 1,674$ . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Truth or Dare* secara signifikan lebih efektif dibandingkan model pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan uraian maka ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan sehubungan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Diharapkan guru kegiatan pembelajaran elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja agar dapat lebih variatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga proses belajar mengajar dapat lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *Truth or Dare*.
2. Bagi guru di sekolah, disarankan dapat membuat aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung agar dapat memberikan pengaruh positif dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti berikutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, disarankan melakukan penelitian lebih mendalam dengan menjelajahi pokok materi pembelajaran yang beragam dan memperluas rentang waktu dan sumber penelitian, sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar, pada pemahaman tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media *Truth or Dare*.