

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berlandaskan pada penelitian yang sudah dilaksanakan, maka ditarik kesimpulan dari yang sudah tersedia di bab-bab sebelumnya, diantaranya:

1. Peningkatan nilai yang tinggi didapatkan oleh kelas eksperimen sesudah mendapatkan perlakuan yakni diberikannya model pembelajaran TGT. Data *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai terendah sebesar 33 juga tertinggi yaitu 70, pada *posttest* didapatkan nilai terendah sebesar 67 juga tertinggi yaitu 93. Kelas eksperimen mendapat kenaikan signifikan berawal rata-rata yang sebelumnya 47.44 menjadi 80.08 setelah mendapatkan perlakuan.
2. Kelas kontrol yang mendapat perlakuan yakni diberikannya model konvensional memperoleh kenaikan nilai yang rendah dari peningkatan nilai kelas eksperimen. *Pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai terendah yaitu 30 juga tertinggi yaitu 73, pada *posttest* didapatkan nilai terendah yaitu 63 juga tertinggi yaitu 90. Kelas kontrol mengalami kenaikan rata-rata yakni *pretest* sebesar 51,51 menjadi 75,51 pada saat *posttest*.
3. Berdasarkan perbandingan data *pretest* juga *posttest*, kelas eksperimen mempunyai peningkatan signifikan secara statistik daripada kelas

kontrol. Kenaikan 32,64 di kelas eksperimental dan 24 peningkatan di kelas kontrol. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $2.701 > 1.995$ dan temuan Sig. (2-tailed) diperoleh $0.009 < 0.05$. Disimpulkan model pembelajaran TGT dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa XI MPLB di pelajaran Konsentrasi Manajemen Perkantoran 1 di SMK Negeri 3 Jakarta.

5.2 Implikasi

Pada temuan penelitian, terdapat implikasi teoritis juga praktis:

1. Secara teoritis

Model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan banyak manfaat jika diterapkan dalam proses pembelajaran karena menggunakan kegiatan permainan yang menciptakan rasa menyenangkan pada siswa sehingga siswa tertarik dan berusaha untuk berkompetisi agar mendapatkan hasil pembelajaran yang baik. TGT merupakan model yang mampu membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya, memotivasi siswa untuk saling membantu, pemecahan masalah (*problem solving*), memunculkan kreativitas dan meningkatkan rasa kebersamaan dan kolaborasi siswa di kelas.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian diharapkan mendukung siswa agar aktif pada proses belajar mengajar juga bekerjasama di dalam kelompok sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar pada siswa.

b. Bagi guru

Penelitian diharapkan meningkatkan pengetahuan serta memberikan alternatif atau referensi pembelajaran sehingga mampu menjadikan siswa berpartisipasi langsung, aktif serta proses belajar efektif, juga dapat dijadikan sebagai *best practice*.

c. Bagi peneliti

Peneliti memperoleh informasi, keahlian, juga pengalaman langsung mengenai model TGT, yang kemudian dapat diterapkan sebagai alat pengajaran dalam proses belajar.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam melakukan penelitian, adalah:

1. Dilakukan terbatas di SMK Negeri 3 Jakarta, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke wilayah atau tempat lain
2. Hasil belajar menggunakan materi tujuan pembelajaran Mengelola Kas Kecil, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya potensi variansi hasil jika penelitian dilakukan pada berbagai materi.

5.4 Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, implikasi, keterbatasan penelitian yang sudah diuraikan, peneliti memberikan saran atau rekomendasi untuk menjadi pertimbangan juga referensi, yaitu:

1. Bagi guru

Untuk memaksimalkan hasil pembelajaran, hendaknya menerapkan model pembelajaran yang kreatif untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik atau kesulitan memahami materi pelajaran.

Model pembelajaran TGT mampu digunakan pada pembelajaran sebagai pilihan peningkatan hasil pembelajaran.

2. Bagi peneliti lain

Jika peneliti ingin menerapkan variabel yang sejenis disarankan untuk meningkatkan hasil penelitian, sehingga peneliti sarankan untuk meneliti objek atau mata pelajaran yang berbeda sehingga hasilnya menjadi lebih bervariasi.

