

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau meningkat melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media prezi pada materi perakitan komputer. Secara khusus dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada proses pembelajaran yang dilakukan guru telah terlaksana dengan baik melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi perakitan komputer. Presentase aktivitas belajar guru siklus I sebesar 66,67% masuk dalam kategori “Cukup Aktif” terlaksana dan pada siklus II adalah 88,89% masuk dalam kategori “Sangat Aktif” terlaksana. Kemudian presentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 54,55% masuk dalam kategori “Kurang Aktif” dan siklus II sebesar 100% masuk dalam kategori “Sangat Aktif”.
2. Pada proses pembelajaran terdapat peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada pra tindakan nilai rata-rata siswa 43,31 masuk dalam kategori “Sangat Kurang”, siklus I 69,78 masuk dalam kategori “Cukup Baik”, siklus II 79,84 masuk dalam kategori “Baik” dan paska tindakan (hasil akhir belajar siswa) 87,09 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk nilai ketuntasan klasikal siswa yaitu pada pra tindakan 6,25% masuk dalam kategori “Sangat Kurang”, siklus I 53,13% masuk dalam kategori “Kurang Baik”, siklus II 78,13% masuk dalam kategori “Baik”, dan paska tindakan (hasil akhir belajar siswa) 90,63% masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

B. Saran

Penelitian merupakan salah satu kegiatan yang sangat rumit untuk dilaksanakan, hal tersebut disebabkan karena banyaknya orang yang terlibat dalam sebuah penelitian. Berikut ini merupakan beberapa saran yang peneliti sampaikan kepada :

1. Sekolah

Saran peneliti untuk pihak sekolah adalah hendaknya pihak sekolah menyediakan lebih banyak lagi perangkat pc yang lengkap dan sesuai dengan materi yang terdapat agar mempermudah siswa untuk melakukan praktik.

2. Guru

Guru hendaknya dapat menerapkan beberapa model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas, agar siswa tidak merasa bosan dan siswa termotivasi untuk belajar dengan lebih giat sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan memuaskan.

3. Siswa

Diharapkan siswa lebih memerhatikan dan mendengarkan penjelasan guru pada saat proses belajar mengajar. Selain itu siswa diharapkan tidak bermain-main pada saat proses belajar mengajar karena hal tersebut akan mengganggu teman-temannya yang lain dan pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

4. Mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sama

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan cukup rumit, karena peneliti atau guru harus mempersiapkan strategi atau game dan turnamen dengan baik, apabila peneliti atau guru tidak mempersiapkan dengan baik maka akan banyak waktu yang terbuang selain itu jika peneliti atau guru tidak mengarahkan siswa dengan baik maka siswa akan sibuk bermain tanpa menjalankan instruksi yang telah diberikan.