

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah di analisis pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen diperoleh besaran t_{hitung} adalah 4,665 dan t_{tabel} sebesar 2,042. Dari perhitungan tersebut ditemukan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_h > t_t$) pada taraf signifikan 5% karena ($4,665 > 2,042$). Maka dapat dikatakan H_0 ditolak, artinya siswa yang diajarkan dengan kelas menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* efektif, begitu juga dengan kelas yang tidak diajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dinilai efektif karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , ($7,878 > 2,042$). Namun, siswa yang diajarkan menggunakan model *Teams Games Tournsment (TGT)*, memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*, Simpulan tersebut didapat berdasarkan hasil mean pada *post-test* kelas eksperimen berada di angka 11,2 sedangkan hasil belajar *post-test* kelas kontrol adalah 10,3.
2. Uji-t dan uji-f pada angket terkait respons dan minat siswa diperoleh hasil nilai sig pada variabel Respons sebesar 0,022. Maka dapat disimpulkan bahwa sig pada variabel respons lebih besar dari 0,05, karena $0,022 < 0,05$. Maka variabel Respons sebagai variabel X1 mempunyai pengaruh terhadap Hasil Belajar Teks Eksplanasi Siswa di SMAN 1 Kaliwedi sebagai Variabel Y. Kemudian variabel Minat diperoleh hasil sig sebesar 0,000. Maka, variabel minat juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar teks eksplanasi kelas XI IPA A, karena $0,000 < 0,05$ untuk uji-f diperoleh hasil untuk sig berada di angka 0,000. Berdasarkan rumusan keputusan uji dapat disimpulkan bahwa variabel

X secara keseluruhan mempengaruhi variabel Y karena $0,000 < 0,05$. Maka respons dan minat siswa mempengaruhi hasil belajar teks eksplanasi kelas XI SMAN 1 Kaliwedi.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh implikasi secara teoretis dan praktis sebagai berikut ini.

1. Implikasi Teoretis

- a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan dampak yang cukup baik bagi keefektifan belajar siswa seperti pada saat pembelajaran teks eksplanasi. Peserta didik memiliki sifat tanggung jawab, kerja sama antar kelompok, dan semua siswa ikut aktif dalam kelas.
- b. Respons dan minat siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat memberikan pengaruh terhadap semangat siswa untuk belajar.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan terkait pengajaran lainnya, dapat memberikan wawasan baru tentang model mengajar yang efektif. Model pembelajaran ini memiliki manfaat seperti memberi rasa tanggung jawab dalam kelompok, membangkitkan semangat, dan kerjasama dalam diri siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari pembahasan sebelumnya, supaya proses pembelajaran dapat efektif, dan berdampak kepada peserta didik. Maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian atau bagi pembaca dan pengajar, penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dijadikan solusi penerapan model pembelajaran di kelas supaya siswa lebih aktif dalam proses belajar.
2. Bagi kepala sekolah diharapkan untuk memenuhi sarana dan prasarana di sekolahnya supaya kebutuhan guru ketika menerapkan model

pembelajaran yang berbeda dan inovatif sehingga mendukung keberhasilan dalam proses belajar.

3. Bagi guru, sebaiknya lebih meningkatkan kreativitas di dalam ruangan kelas seperti menerapkan model pembelajaran yang berbeda, menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

