

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Setelah dilaksanakan penelitian dan analisis data mengenai perbedaan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dan metode pembelajaran *Group Investigation* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, serta materi yang diintegrasikan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 5 Bandung, diperoleh hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelas eksperimen satu yang diterapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, memperoleh peningkatan hasil dalam belajar dengan klasifikasi sedang pada aspek kognitif dan psikomotorik.
2. Kelas eksperimen dua yang diterapkan metode pembelajaran *Group Investigation* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, memperoleh peningkatan pula dalam hasil belajarnya yang termasuk kedalam klasifikasi peningkatan sedang pada aspek kognitif dan psikomotorik..
3. Hasil analisis penelitian dari dua kelas eksperimen yang diteliti, menunjukkan perbedaan terhadap peningkatan hasil belajar yang signifikan dan positif. Dengan perolehan peningkatan hasil belajar metode pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi dari metode pembelajaran *Group Investigation*. Dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik diterapkan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Tetapi kedua metode pembelajaran yang diterapkan boleh dikatakan efektif karena mencapai

tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu peningkatan positif terhadap hasil belajar.

5.2 Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa, penerapan metode pembelajaran yang bervariasi penting diberikan didalam kelas guna meningkatkan prestasi hasil belajar agar lebih efektif dan membangun suasana kelas yang kreatif. Hasil penelitian ini memberika beberapa implikasi, antara lain:

1. Implikasi terhadap penyusunan dan pengembangan silabus mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diintegrasikan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan. Sekolah memilki kapabilitas untuk menyusun indikator yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa, karena dari silabus yang direncanakan oleh Departemen Pendidikan Menengah Kejuruan hanya menyajikan kompetensi dasar secara umum. Penyusunan silabus dapat dilakukan dengan melibatkan para ahli atau instansi yang relevan seperti guru Kewirausahaan, guru produktif, wirausahawan, akademisi, maupun industri. Dengan demikian sekolah memiliki wewenang dan acuan yang pasti untuk merancang dan menentukan hal-hal yang akan diajarkan kepada setiap paket keahlian, dan untuk merencanakan pengelolaan kelas, serta menilai keberhasilan kelas.
2. Implikasi terhadap perhatian guru kepada siswa. Guru harus menyadari bahwa siswa memilki karakter, minat, bakat, cara belajar, dan latar belakang yang berbeda. Maka dari itu penerapan metode pembelajaran yang berbeda dan kreatif dapat merangsang dan meningkatkan aspek baik yang ada pada diri masing-masing siswa.
3. Implikasi terhadap pengetahuan guru. Mata pelajaran Produk Kreatif harus diintegrasikan dengan paket keahlian yang ada, maka dari itu guru sebagai tenaga pendidik harus mampu merencanakan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dengan demikian siswa akan memahami tujuan dari mata pelajaran sebenarnya dan dapat mengaplikasikannya kedalam kehidupan sehari-hari.

Nabila Chairun Nisa, 2017

STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Implikasi terhadap tujuan utama mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Tujuan utama dari mata pelajaran ini berhubungan langsung dengan visi dan misi sekolah, yaitu menghasilkan siswa berbasis kewirausahaan, menanamkan jiwa wirausaha yang handal dan mandiri serta memiliki kompetensi sesuai dengan paket keahliannya. Maka dari itu, sekolah merupakan sarana yang efektif untuk melatih dan memaksimalkan pengetahuan wirausaha melalui sistem yang terprogram.

5.3 Rekomendasi

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti menemukan banyak kekurangan dan menghadapi banyak kesulitan. Berikut saran-saran baik bagi pembelajaran maupun penelitian terkait selanjutnya:

5.3.1 Bagi Siswa

- a. Siswa harus kooperatif dengan guru dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dan suasana pembelajaran yang diharapkan dapat berjalan lancar, sehingga suasana baru dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran dapat sama-sama menjadi pengalaman baru bagi siswa dan guru.
- b. Selama melaksanakan penelitian ini peneliti menemukan bahwa pengetahuan umum siswa sampel penelitian sudah baik, tetapi untuk pengetahuan khusus mengenai bentuk usaha yang berkaitan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan, siswa disarankan untuk mencari informasi lebih banyak lagi mulai membaca artikel di internet, bertanya kepada pengusaha atau guru yang berpengalaman di dunia usaha/ dunia industri, dan mencari langsung di lapangan agar semakin bertambah pengetahuan dan keterampilannya.
- c. Setelah mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai bentuk usaha di bidang arsitektur, siswa disarankan untuk mencari bentuk usaha yang benar-benar memberikan inspirasi dan motivasi sehingga siswa memiliki minat dalam mempelajari mata pelajaran Produk

Nabila Chairun Nisa, 2017

STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kreatif dan Kewirausahaan dan merealisasikan minat berwirausahanya.

5.3.2 Bagi Guru Mata Pelajaran

- a. Setelah melaksanakan penelitian ini, dihasilkan bentuk materi untuk mata pelajaran PKK yang diintegrasikan dengan paket keahlian. Guru disarankan untuk mengembangkan dan menggali lebih dalam dan mempelajari lebih lanjut lagi materi-materi yang akan diberikan didalam kelas.
- b. Dengan bertambahnya contoh pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* dan metode *Group Investigation*, disarankan kepada guru agar menerapkan lagi metode pembelajaran ini untuk mengubah suasana pembelajaran di dalam kelas.

5.3.3 Bagi Sekolah

- a. Kepada pihak sekolah khususnya unit kurikulum untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran PKK, yaitu dengan memberikan sarana bagi siswa untuk mengunjungi lokasi usaha. Juga mendukung siswa dan guru untuk menghasilkan produk yang direalisasikan, contohnya dengan melaksanakan Pameran Kewirausahaan dengan produk yang dihasilkan siswa.

5.3.4 Bagi Peneliti

- a. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai studi komparasi dengan variabel dan sampel yang berbeda dengan penelitian ini sebagai acuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, sehingga perlu diteliti lebih lanjut apakah penelitian ini dapat berpengaruh dan dapat diaplikasikan pada mata pelajaran produktif, sains dan rekayasa teknologi lainnya.

- b. Peneliti disarankan untuk menambah referensi sumber bacaan mengenai penelitian terkait. Melalui media apapun, dan juga peneliti disarankan untuk mempelajari lebih lanjut metode pembelajaran apa yang akan diterapkan sehingga dalam pelaksanaannya dapat berjalan sesuai dengan rencana. Serta pelajari lebih lanjut strategi pembelajarannya agar dapat mengantisipasi faktor-faktor yang dapat mengurangi esensi dari penelitian yang akan dilaksanakan.