

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penerapan metode *Learning Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap pemahaman konsep dengan variabel moderator motivasi belajar (studi quasi eksperimen pada materi kearsipan sistem subjek kelas X di SMK Negeri 1 Cianjur) dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara kelas yang menggunakan metode *Learning Together* dengan kelas yang menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Pemahaman konsep pada kelas yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* peningkatannya lebih tinggi dari pada kelas dengan metode *Learning Together*, hal ini berarti metode *Teams Games Tournament* lebih unggul dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran kearsipan materi sistem subjek dibandingkan dengan metode *Learning Together*.
2. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan metode *Learning Together* antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah.
3. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah.
4. Terdapat interaksi antara metode *Learning Together*, metode *Teams Games Tournament* dengan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep siswa. Dengan demikian mengindikasikan bahwa motivasi belajar dapat mempengaruhi keberhasilan dalam penerapan metode belajar terhadap keberhasilan pemahaman konsep siswa.

4.4 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang diperoleh mengenai pengaruh metode *Learning Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap pemahaman
Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

konsep siswa, peneliti menyampaikan beberapa saran yang mungkin secara khusus dapat diterapkan pada mata pelajaran kearsipan, sebagai berikut:

1. Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif pilihan mengenai penggunaan metode *Teams Games Tournament* maupun *Learning Together*, karena kedua metode tersebut sama-sama dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Dalam penerapan metode pembelajaran apapun khususnya dalam hal ini LT dan TGT guru perlu mempelajari dan memahami langkah-langkah yang sesuai dengan karakteristik metode tersebut, sehingga mendapatkan hasil yang lebih signifikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian yang sejenis menggunakan variabel moderator namun pada Kompetensi Dasar yang berbeda dalam mata pelajaran kearsipan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

*PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR*

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