

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* adalah sebagai berikut :
 - a. Model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas XI Mekatronika pada pembelajaran Teknik Kontrol.
 - b. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dikatakan efektif karena hasil ranah afektif siswa berada di atas KKM
 - c. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dikatakan efektif karena hasil ranah afektif siswa berada di atas KKM

5.2 Rekomendasi

Selama melakukan penelitian, ditemukan beberapa kekurangan yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi baik untuk pembelajaran maupun penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran oleh guru mata pelajaran Teknik Kontrol.
2. Model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, jika terdapat kompetensi dasar tentang rangkaian elektro mekanis, PLC, karena model ini cocok untuk digunakan untuk membuat siswa bekerja sama dan saling membantu dalam membuat sebuah sistem.

Bagi peneliti lain yang tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat mengaplikasikannya pada mata pelajaran yang lain dengan populasi yang berbeda, agar pada proses pembelajaran lebih menarik, dan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.