

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan hasil uji t dimana diperoleh  $J_{hitung}$  yaitu 11 dan lebih kecil dari  $J_{tabel}$  yaitu 59, maka ada perbedaan yang signifikan dan terdapat peningkatan pada hasil belajar Jaringan Dasar siswa setelah diterapkan Simulator Jaringan Komputer dengan Model Pembelajaran *TGT* dan Model Pembelajaran *TGT* Berbasis *web* pada siswa kelas X TKJ B SMKN 1 Suwawa.
2. Penerapan Simulator Jaringan Komputer dengan Model Pembelajaran *TGT* dan Model Pembelajaran *TGT* Berbasis *web* pada siswa kelas X TKJ B SMKN 1 Suwawa. Terbukti dari hasil Uji Hipotesis menunjukkan bahwa setelah Penerapan Simulator Jaringan Komputer dengan Model Pembelajaran *TGT* dan Model Pembelajaran *TGT* Berbasis *web* hasil belajar siswa lebih baik daripada sebelumnya, waktu yang digunakan dalam pembelajaran lebih efektif, pembelajaran terlaksana sesuai dengan RPP.

#### 5.2 Saran

Beberapa saran yang dikemukakan yaitu :

1. Model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, namun pada pelaksanaannya pembelajaran *TGT* guru hendaknya lebih menyiapkan

siswa agar semua siswa siap dalam mengikuti pelajaran, tidak berbicara sendiri dengan cara memberikan pertanyaan – pertanyaan seputar materi yang disampaikan kepada siswa yang berbicara sendiri sehingga perhatian seluruh siswa dalam mengikuti pelajaran tetap terjaga dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun pada saat pelaksanaan mengerjakan *game* turnamen dan soal tes evaluasi guru hendaknya lebih memotivasi siswa untuk bekerja secara individu dan sportif dengan cara mengurangi poin atau nilai yang didapat oleh siswa apabila didapati siswa bekerjasama dalam mengerjakan soal di *game* turnamen dan soal evaluasi serta tidak lupa guru mengkondisikan siswa untuk selalu belajar setiap akan mengikuti kegiatan belajar mengajar atau tes evaluasi.
3. Siswa belum saling terbuka dan bekerjasama dengan baik oleh karena itu hendaknya guru membimbing siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri antar siswa dengan cara memberi motivasi dan mengajarkan untuk percaya kepada teman kelompoknya.
4. Bagi yang hendak melakukan penelitian terkait dengan penelitian berkaitan dengan sistem, untuk lebih menyempurnakan sistem baik dari segi Desain sistem yang lebih lengkap dan penambahan beberapa fitur pada program yaitu mengintegrasikan Media Pembelajaran ke dalam *TGT* Sistem.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anni Catharin Tri. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Arbani, 2011. *Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web*. Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ardiansah, N. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan Pada Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Wirosari Kabupaten Grobogan*. <http://lib.unnes.ac.id/20677/1/5302411098-S.pdf>. Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. (diakses 22 Nov 2016 22:07)
- Astuti, Y. A. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Emanuel. 2006. *Instalasi Apache Web Server MySQL Database, dan PHP pada Sistem Operasi Fedora Core 5*, Jurnal Informatika, UKM.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Haris , A. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Hariyanto dan Suyono, 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Iqbal, F. M. (2012). *Program Simulasi Jaringan Komputer: Cisco Packet Tracer*. Ilmu komputer.com. Diperoleh pada 2 Maret 2017, dari <http://ilmukomputer.org/>.
- Milati. 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar – Rahmah Jabung Malang*. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik brahim.

- Muslich, M. 2011. *Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*. Bandung : Refika Aditama.
- Nugroho, A. 2016. *Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Wonosobo Menggunakan Cisco Packet Tracer*.  
<http://lib.unnes.ac.id/23030/1/5302411186.pdf>. Fakultas Teknik Universitas Semarang. (diakses 29 Nov 2016 21:44)
- Putra, H.P., Ariawan, U., dan Arsa, P.S. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer di Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara Tahun Pelajaran 2015/2016*.  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=409922&val=1339&title=Penerapan%20Model%20Pembelajaran%20Kooperatif%20Tipe%20Team%20Game%20Tournament%20Untuk%20Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20Perakitan%20Komputer>. Fakultas Teknik Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses 22 Nov 2016 23:07)
- Setiyoningsih, A. (2013). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Pembelajaran Kartu pada Siswa Kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2013*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Solichin. 2008. *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Sudjana, Nana. 1996. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sujarwo. (2014). *Model – model Pembelajaran*. Yogyakarta : Venus Gold Press.

Van Wyk, M. M. (2011). *The Effects of Teams – Games - Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. *JSS*, 26 (3), 183-193. Diperoleh pada 6 Juni 2017, dari <http://www.krepublishers.com>.

Yulianto. 2007. *Pengenalan PHP*. Ilmu Komputer.