

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran *Scramble* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini dibuktikan melalui pengujian regresi linear sederhana antara skor aktivitas siswa dengan nilai tes hasil belajar, dimana t_{hitung} yang diperoleh lebih tinggi daripada t_{tabel} dan nilai signifikansi lebih rendah dari probabilitas.
2. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan uji beda antara nilai kelompok eksperimen I (*Scramble*) dengan nilai kelompok kontrol, dimana t_{hitung} yang diperoleh lebih tinggi daripada t_{tabel} dan nilai signifikansi lebih rendah dari probabilitas.
3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran *Mix and Match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini dibuktikan melalui pengujian regresi linear sederhana antara skor aktivitas siswa dengan nilai tes hasil belajar, dimana t_{hitung} yang diperoleh lebih tinggi daripada t_{tabel} dan nilai signifikansi lebih rendah dari probabilitas.

4. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran *Mix and Match* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan uji beda antara nilai kelompok eksperimen II (*Mix and Match*) dengan nilai kelompok kontrol, dimana t_{hitung} yang diperoleh lebih tinggi daripada t_{tabel} dan nilai signifikansi lebih rendah dari probabilitas.
5. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan Pembelajaran *Scramble*, *Mix and Match* dan konvensional. Hal ini dibuktikan dengan perolehan F_{hitung} lebih tinggi daripada F_{tabel} , dan nilai signifikansi lebih rendah dari probabilitas. Pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran yang paling efektif, diikuti pembelajaran *Mix and Match*, dan terakhir pembelajaran konvensional.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran *Scramble* dan *Mix and Match* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan ini semakin mendukung sekaligus menegaskan kebenaran teori-teori dan penelitian sebelumnya dari para tokoh yang memberikan kesimpulan sama. Sehingga penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan penciptaan model-model pembelajaran yang aktif dan inovatif di ruang-ruang kelas.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian yang telah dikemukakan memberikan dampak positif khususnya bagi guru tentang pentingnya menerapkan variasi model pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dikarenakan internalisasi materi hanya akan mungkin dicapai apabila siswa merasa pembelajaran yang dilakukannya sesuai dengan karakter dan kematangan berpikirnya. Dengan menerapkan pembelajaran yang variatif, diharapkan tercipta suatu kegiatan pembelajaran di kelas yang nyaman, menyenangkan, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

C. Saran

1. Bagi siswa perlu adanya motivasi secara berkelanjutan dalam hal memaksimalkan aktivitas yang dilakukannya selama pembelajaran. Hal ini dikarenakan aktivitas selama pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dicapai.
2. Bagi guru, seyogyanya pembelajaran selalu dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan siswa. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi aktif di kelas.
3. Bagi peneliti lain, penelitian tentang model pembelajaran penting dilakukan secara berkelanjutan. Sehingga penelitian tentang model pembelajaran lain atau model pembelajaran serupa tetapi diterapkan di kelas yang berbeda akan semakin memperkaya khazanah keilmuan tentang seberapa baik suatu model pembelajaran itu diterapkan.