

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tindakan kelas pada kelas I C dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- 1) Pada kondisi awal ini, siswa masih belum mampu mengaitkan sesuai indikator yang ditetapkan terutama pada indikator dalam menggunakan hubungan antar konsep matematika dan keterkaitan konsep dengan ilmu pengetahuan lain. Berdasarkan data yang didapat pada kondisi awal sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, rata-rata nilai kelas siswa sebesar 59,31 dengan memperoleh persentase sebesar 27,58%. Hanya ada 8 siswa yang tuntas mencapai lebih dari nilai KKM (70), sedangkan 21 siswa lainnya masih belum mencapai nilai KKM.
- 2) Aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berdasarkan data observasi yang didapatkan, siklus I memperoleh persentase sebesar 64,28% dengan kategori cukup. Kemudian, pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase sebesar 78,57% dengan kategori baik. Peningkatan tersebut terjadi karena dilakukan perbaikan dan refleksi dari siklus sebelumnya untuk diterapkan kembali secara maksimal pada siklus selanjutnya. Sedangkan, aktivitas siswa setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I memperoleh persentase sebesar 67,50% dengan kategori cukup. Kemudian, pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase sebesar 82,50% dengan kategori baik. Hal tersebut terjadi karena siswa sudah mulai terbiasa untuk memahami setiap pembelajaran yang didapatkan dari apa yang siswa alami.
- 3) Hasil tes kemampuan koneksi matematis setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I

mendapatkan persentase ketuntasan belajarnya sebesar 51,72% dicapai oleh 15 siswa, dan 14 siswa yang dinyatakan belum tuntas dengan persentase 48,27%, serta memperoleh rata-rata nilai 69,65. Selanjutnya, dari siklus II hasil tes kemampuan koneksi matematis siswa kelas I C mendapatkan peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Persentase yang didapatkan pada siklus II ini sebanyak 26 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase sebesar 89,65%, dan 3 siswa masih dinyatakan belum tuntas dengan persentase 10,34%. Adapun rata-rata nilai kelas yang didapatkan mengalami peningkatan yang lebih baik, menjadi 83,44.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Diharapkan penelitian ini bisa memperkaya pengetahuan dan menjadi pengalaman baru yang lebih bermakna bagi siswa. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan, gambaran, untuk bahan referensi atau menjadi salah satu alternatif mengenai upaya dalam melakukan proses belajar mengajar, serta usaha untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis. Sementara bagi peneliti, penelitian ini digunakan sebagai bahan untuk memperkaya wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan juga saran untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Selain itu, penelitian ini juga sebagai referensi untuk merencanakan pembelajaran, memilih model, bahan ajar, dan juga tingkatan kelas yang tepat untuk menerapkannya.

- 2) Bagi peneliti, bisa menambah wawasan peneliti untuk memilih model pembelajaran dan tingkatan kelas yang tepat dan sesuai materi, serta karakteristik siswa yang hendak diajar. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meningkatkan kemampuan koneksi matematis pada pelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Adapun keterbatasan pada penelitian ini terbatas pada 2 indikator saja, yaitu pertama menggunakan hubungan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, kedua menggunakan hubungan antar konsep matematika dan keterkaitan konsep matematika dengan ilmu pengetahuan lain. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis, bisa untuk melengkapi ketiga indikatornya, agar hasil yang diperoleh bisa menjadi lebih baik dan lengkap.