

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang menggunakan desain quasi eksperimen di kelas IV SD Negeri 10 Nagri Kaler Kabupaten Purwakarta pada tahun ajaran 2023-2024 dengan materi bangun ruang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan dalam kemampuan pemahaman matematis siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* dibandingkan dengan siswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh kemampuan pemahaman matematis siswa sebesar 12% dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Magic Straw*.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memiliki hasil yang menunjukkan bahwa pemberian perlakuan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa di kelas IV dalam pemahaman matematis dengan materi bangun ruang. Berikut adalah implikasi yang dihasilkan dari penerapan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Magic Straw* dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar pada materi bangun ruang.
2. Model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Magic Straw* cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar kelas IV.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat adanya peningkatan pemahaman matematis siswa di kelas IV sekolah dasar dengan memakai model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament*, maka dari itu peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan siswa terhadap kemampuan pemahaman matematis yang mendapatkan perlakuan pembelajaran model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* secara keseluruhan lebih baik dibandingkan siswa yang mendapatkan pendekatan pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Sehingga penerapan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* dapat dijadikan alternatif yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika bangun ruang. Oleh sebab itu, peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian sejenis dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Magic Straw* untuk meningkatkan pemahaman matematis.
2. Berdasarkan penelitian, pengaruh pembelajaran dengan model *cooperative learning* berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan pemahaman matematis sebesar 12% yang artinya sisa 88% yang dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh sebab itu, peneliti merekomendasikan dapat dilakukan lebih lanjut terkait faktor lain yang mempengaruhi kemampuan pemahaman matematis selain menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Magic Straw*.