

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Penulis mendapatkan hasil temuan dalam penelitian serta pembahasan yang sudah dipaparkan pada bagian temuan dan pembahasan pada BAB IV disimpulkan bahwa jika peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Kesimpulan dari hasil penelitian secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet sebesar 0,7057 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model konvensional memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 0,3299.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 79,7%, sedangkan pengaruh model konvensional dengan model konvensional hanya 57,1% sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang aktif dan kreatif guna memudahkan siswa dalam menguasai materi.

5.2 Implikasi

Kesimpulan yang sudah dipaparkan di atas dapat dijabarkan bahwa secara umum hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar yang mendapatkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada siswa yang mendapatkan penerapan model

pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet dapat diterapkan di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam menguasai pelajaran.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa jika pendidik dapat mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran dengan matang sehingga siswa akan menjadi lebih berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang telah dilakukan maka penulis merekomendasikan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet dalam proses pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran di kelas, namun guru harus mengembangkan potensi dirinya dalam hal pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, maka penulis merekomendasikan pada guru untuk dapat menggunakan model pembelajaran ini sesuai dengan materi yang dipelajari sehingga siswa akan lebih aktif dan semangat untuk belajar, hal ini akan berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
3. Pada penulis selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet pada aspek lainnya, serta

memperluas cakupan penelitian sehingga dapat bermanfaat secara luas, selain itu penulis menyadari bahwa penelitian ini dilakukan masih memiliki beberapa kekurangan, pada penelitian ini berpengaruh 79,7% sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui 20,3% yang dipengaruhi oleh faktor lain.