

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yang didukung oleh video animaker dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematis. Berdasarkan hasil dan pembahasan selama proses penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh dari penerapan modul *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video animaker terhadap pemahaman konsep matematis siswa SD.
2. Peningkatan pemahaman konsep matematis siswa SD yang mendapatkan penerapan modul *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video animaker lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional dengan penerapan model *Student Team Achievement Division* (STAD).

#### 5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang disajikan sebagai berikut:

1. Penggunaan modul *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video animaker dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SD
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengatasi keterbatasan yang ada seperti lebih mengeksplorasi berbagai bahan referensi yang dapat menjadi panduan dalam penelitian. Penelitian selanjutnya juga diharapkan melakukan inovasi dalam kegiatan tournament, mungkin dengan teknologi digital yang lebih interaktif.
3. Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video animaker mendapati pengaruh sebesar 45,5% terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar, maka diperlukan penelitian lanjutan guna mengetahui pengaruh dari faktor lain sebesar 54,5% .