

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas hasil dari analisis data dan pengaruh yang diperoleh dari penelitian yang sudah dilakukan.

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *flash card* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa. Hal ini terlihat dari nilai koefisien determinasi sebesar 0,274, yang berarti bahwa sekitar 27,4% dari variasi peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* (TGT) berkontribusi secara nyata dalam mendukung siswa untuk lebih memahami materi matematika secara mendalam.
- 2) Siswa yang belajar menggunakan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *flash card* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Hal ini tampak dari hasil perbandingan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana rata-rata skor siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan dalam suasana menyenangkan dan kolaboratif mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam konteks bangun datar.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memberikan kontribusi yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif strategi pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif dalam mata pelajaran matematika, khususnya di jenjang sekolah dasar.
- 2) Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *flash card* menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis, yaitu sebesar 27,4%. Namun demikian, terdapat 72,6% faktor lain yang juga turut memengaruhi peningkatan tersebut. Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat diperlukan untuk menggali dan mengidentifikasi variabel-variabel lain yang mungkin berperan, seperti motivasi belajar, latar belakang kognitif siswa, lingkungan belajar, ataupun gaya mengajar guru. penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor tambahan tersebut.