

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menyajikan interpretasi hasil penelitian terkait pengaruh penerapan model Teams Games Tournament berbantuan *puzzle role-playing* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar, serta memberikan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

5.1 Simpulan

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif (TGT) yang dipadukan dengan media *puzzle* dan *role-playing* memberikan dampak positif yang nyata terhadap keterampilan siswa kelas IV dalam kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini dapat diperhatikan dari peningkatan nilai posttest pada kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol, serta hasil uji analisis *N-gain* menunjukkan peningkatan skor sebesar 0,64, dengan kategori "sedang" dan persentase efektivitas sebesar 64%, yang dikategorikan sebagai "cukup efektif." yang menunjukkan adanya tingkat pengaruh yang tinggi. Model ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kerja sama kelompok, dan memfasilitasi pemahaman konsep melalui permainan yang interaktif dan kontekstual.
2. Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Siswa yang belajar dengan pendekatan pembelajaran kooperatif TGT yang didukung oleh permainan *puzzle role-playing* menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang berbeda dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol menggunakan model STAD. Menggunakan model TGT dengan dukungan media *puzzle role-playing*, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih besar dalam memahami konsep, menerapkan strategi saat menyelesaikan masalah, dan

mereka lebih efektif dalam memahami. Hasil ini dibuktikan oleh model TGT lebih baik (skor post-test rata-rata 88,50) dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran STAD (skor post-test rata-rata 74,33). terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas hasil penelitian implementasi menerapkan model TGT dalam pembelajaran bilangan bulat. model ini dapat membantu siswa mengenali bilangan positif, bilangan negatif, memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Karena membuat siswa lebih tertarik dalam memahami nya terutama membantu siswa untuk berkolaborasi serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan karena sesuai dengan karakter siswa, di mana melibatkan permainan daripada yang mendapatkan pembelajaran model STAD.

1. Model Pembelajaran koopertif TGT dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, sehingga diharapkan dapat diterapkan secara luas di berbagai mata pelajaran.
2. Penelitian ini berfokus pada pengaruh model TGT berbantuan puzzle role-playing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, sehingga disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang mengeksplorasi pengaruh model ini terhadap aspek pembelajaran lainnya.