

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian yang di peroleh di lapangan selama menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD, dapat di simpulkan bahwa:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model TGT pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I keterlaksanaan langkha-langkah pembelajaran yang sesuai dengan tahapan TGT mencapai 82,14 %. Hal ini dikarenakan guru melewati 5 langkah pembelajarana diantaranya pada saat membuka pembelajran guru tidak memberikan motivasi kepada siwa sebelum melaksanakan pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan di capai setelah proses pembelajaran, selain itu guru juga tidak memberikan kesempatan bertanya kepada siswa setelah menyampaikan materi pelajaran, lalu langkah selanjutnya yang terlewat yairy guru tidak menyampaikan materiyang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya dan yang terahir guru tidak memberi salam penutup. Pada tindakan selanjutnya siklus II keterlaksanaan tahapan pembelajaran dengan penerapan model TGT sudah mencapai 100%. Pada siklus II guru sudah mampu menyampaikan pembelajaran sesuai dengan tahapan rencana pembelajaran yang menggunakan model TGT dengan baik.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam pelajaran Matematika mengalami peningkatan setelah di lakukan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran TGT. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran mengalami perkembangan yang baik sehingga akan berdampak juga pada kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematis meningkat. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dilihat dari hasil kognitif siswa setelah melakukan

proses pembelajaran. terbukti dengan hasil rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada siklus I mencapai 81,42 dengan presentase ketuntasan 60% sebanyak 15 siswa yang tuntas dan pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata mencapai 88.00 dengan presentase ketuntasan 92% sebanyak 23 siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan siswa yang berhasil mencapai KKM. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran yang menerapkan model TGT yang dilakukan pengamatan kepada setiap aktivitas guru dan aktivitas siswa yang kemudian hasil pengamatan tersebut dilakukan perbaikan untuk pembelajaran siklus berikutnya, sehingga pada siklus selanjutnya kemampuan pemecahan masalah siswa pun meningkat.

B. Saran

Penelitian ini terbukti memberikan dampak yang positif dan meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika baik itu dalam proses pembelajaran maupun dari hasil yang di peroleh siswa dari siklus I ke siklus II. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang mungkin dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Beberapa saran yang di berikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran Matematika dapat diterapkan juga pada pokok bahasan lain, bahkan dapat juga di terapkan pada pelajaran lain. Karena dengan menerapkan pembelajaran TGT guru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta kemampuan dalam melakukan pemecahan masalah.
- b. Untuk setiap proses pembelajaran matematika di jenjang pendidikan Sekolah Dasar, sebaiknya guru harus membiasakan siswa mengerjakan soal-soal pemecahan masalah matematika. Sehingga siswa akan terbiasa dalam menyelesaikan masalah matematika baik itu dalam proses pembelajaran di kelas ataupun dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Sebelum menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*, diharapkan guru dapat melakukan pengkajian teori yang lebih mengenai model pembelajaran TGT serta memperhatikan langkah-langkah pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran pelaksanaannya dapat terlaksana dengan baik lebih baik sesuai dengan yang diharapkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Penerapan model *Team Game Tournament (TGT)* dalam penelitian ini dapat menjadi masukan awal dan dapat dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, dalam menerapkan model TGT diharapkan agar peneliti dapat mengatur alokasi waktu sedemikian rupa sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar karena model pembelajaran TGT ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
 - b. Dalam penerapan model pembelajaran ini diharapkan agar dapat mengembangkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* melalui berbagai metode dan media yang lebih bervariasi lagi. Sehingga model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* tidak berjalan dengan monoton.