

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas IV di sebuah SDN Cobleng 4-5 Kota Bandung, materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), serta berdasarkan dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan perolehan kemampuan pemahaman matematis antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan yang belajar mengikuti pembelajaran langsung. Hal tersebut dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran TGT yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga berpengaruh terhadap perolehan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.
2. Terdapat perbedaan perolehan kemampuan berpikir kreatif matematis antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* dan yang belajar mengikuti pembelajaran langsung. Hal tersebut dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran TGT yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga berpengaruh terhadap perolehan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.
3. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan yang belajar mengikuti pembelajaran langsung. Hal tersebut dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran TGT yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.
4. Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan Model *Cooperative*

Hana Riana Permatasari, 2017

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS DAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
PESERTA DIDIK YANG MENGIKUTI PEMBELAJARAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
DAN PEMBELAJARAN LANGSUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) dan yang belajar mengikuti pembelajaran langsung. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan berpikir kreatif matematis atau *creating* yang dalam Taksonomi Bloom yang diperbaharui merupakan kemampuan tertinggi sehingga untuk mencapai peningkatan kemampuan tersebut diperlukan upaya-upaya tertentu yang tidak mudah.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pada simpulan di atas, rekomendasi yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini hanya mengungkapkan aspek kemampuan pemahaman matematis dan berpikir kreatif matematis yang terbatas serta materi bahasan yang spesifik, sehingga dapat dikaji lebih mendalam aspek kemampuan berpikir lainnya.
2. Penelitian ini hanya mengungkap sebagian kecil peranan pembelajaran TGT dan pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan penalaran dan berpikir kreatif peserta didik. Untuk penelitian lebih lanjut, dapat diterapkan model-model pembelajaran lain yang lebih inovatif dan bervariasi.
3. Penelitian ini hanya mengungkapkan aspek kognitif peserta didik yang diukur dari skor *pretest* maupun *posttest* peserta didik. Untuk penelitian lebih lanjut, dapat dilakukan penelitian yang mengungkapkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik.