

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan pengolahan data hasil penelitian pada BAB IV, dapat disimpulkan mengenai pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan nilai tempat, sebagai berikut.

1. Pembelajaran perkalian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan nilai tempat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkalian. Dari hasil perhitungan perbedaan rata-rata data pretes dan data postes kelas eksperimen dengan menggunakan uji U dan menggunakan $\alpha = 5\%$ *two tailed* didapatkan nilai *P-value* (Sig.2-tailed) = 0,000. Karena yang diuji satu arah, maka 0,000 dibagi dua, sehingga hasilnya 0,000. Hasil yang diperoleh *P-value* < α , maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa kelas IV pada materi perkalian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat meningkat secara signifikan.
2. Pembelajaran perkalian menggunakan konvensional dengan papan nilai tempat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkalian. Dari hasil perhitungan perbedaan rata-rata data pretes dan postes kelas kontrol dengan menggunakan uji U dan menggunakan $\alpha = 5\%$ *two tailed* didapatkan nilai *P-value* (Sig.2-tailed) = 0,000, karena yang diuji satu arah, sehingga 0,000 dibagi dua hasilnya 0,000. Hasil yang diperoleh *P-value* > α , maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa kelas IV pada materi perkalian menggunakan pembelajaran konvensional dengan papan nilai tempat meningkat secara signifikan.
3. Tidak terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) dengan papan nilai tempat dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan papan nilai tempat. Dari hasil perhitungan, didapatkan nilai P -value (Sig.2-tailed) = 0,125. Karena P -value (Sig.2-tailed) nilainya lebih besar dari nilai α , maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan papan nilai tempat. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan papan nilai tempat tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

4. Setelah melakukan pembelajaran perkalian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat, siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran perkalian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat yaitu siswa senang dengan adanya diskusi bersama teman, memberikan pendapat kepada teman kelompok lain, dan mendapat penghargaan dari guru. Setelah diberikannya angket, rata-rata skor siswa yang diperoleh siswa sebesar 4,09 atau sebesar 81,6% siswa memberi sikap positif terhadap pembelajaran perkalian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat.
5. Faktor yang mendukung dalam pembelajaran perkalian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat yaitu guru cukup mendukung dalam proses pembelajaran, papan nilai tempat memudahkan siswa dalam pembelajaran dan keadaan kelas yang kondusif memudahkan guru dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, terdapat faktor yang menghambat dalam pembelajaran perkalian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat, yaitu Pembelajaran hanya terfokus pada

siswa yang mengikuti turnamen, siswa yang lainnya kurang bisa terkondisikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada beberapa saran yang diajukan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat lebih berinovasi dan kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas agar membuat siswa termotivasi belajar sehingga kemampuan siswa dapat berkembang. Pada proses pembelajaran sebaiknya guru harus lebih diperhatikan terhadap pengelolaan kelasnya, selain itu juga guru harus tegas terhadap siswa ketika siswa itu ribut sehingga mengganggu proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa mampu mengaplikasikan pembelajaran yang telah dilakukan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, selain itu juga siswa harus lebih fokus pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan pembelajaran perkalian.

4. Bagi Sekolah

Dijadikan bahan untuk memotivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran, sekaligus untuk mengembangkan potensi siswanya.