

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada BAB IV dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Strategi pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika pada materi program linear melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu :

- Tahap Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
Guru menyampaikan tujuan yang harus dicapai pada pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian memotivasi siswa agar motivasi belajar siswa dapat meningkat
- Tahap menyampaikan informasi
Guru menyampaikan informasi atau materi yang dipelajari dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya,
- Tahap mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar
Guru mengorganisaikan siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen, artinya setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- Tahap membimbing kelompok belajar
Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas bersama untuk membantu siswa ketika mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang kurang dimengerti.
- Tahap *games* dan *Tournament*
Guru membuat *games* dan turmanen setelah siswa selesai mempresentasikan hasil diskusi kelompok, pelaksanaan *games* dan *Tournament* bertujuan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, karena salah satu hal yang dapat meningkatkan motivasi adalah dengan menciptakan persaingan (turnamen).

- Tahap evaluasi

Guru memberikan penilaian terhadap siswa baik dari segi kognitif, afektik dan psikomotorik siswa. Guru tidak hanya menilai secara individual tetapi juga menilai hasil kerja kelompok dan kerja sama kelompok.

- Tahap memberikan penghargaan

Guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada kelompok yang berhasil mengumpulkan skor tertinggi pada saat *games* dan *Tournament*, untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yaitu :

- Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan menjelaskan materi
- Siswa memberikan jawaban terhadap pertanyaan yg diajukan oleh guru
- Siswa melakukan diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal-soal pada Lembar Aktivitas Siswa (LAS)
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru jika mengalami kesulitan
- Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas
- Siswa menyampaikan pendapat/ide kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi
- Siswa melakukan *Games* dan *Tournament*
- Siswa mengerjakan Tes Hasil Belajar (THB) yang diberikan guru
- Siswa menerima penghargaan atas keberhasilan yang diperoleh ketika *Games* dan *Tournament*
- Siswa mengisi angket motivasi
- Siswa membuat kesimpulan setelah pembelajaran selesai.

3. Dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada materi program linear yakni motivasi belajar siswa secara keseluruhan pada siklus I memperoleh skor rata-rata angket motivasi 52,15 dimana terdapat 8 siswa (22,86%) memiliki tingkat motivasi tinggi, 18 siswa (51,43%) memiliki tingkat motivasi sedang dan 9 siswa (25,71%) memiliki tingkat motivasi

rendah, dan pada siklus II 57,20 dimana terdapat 14 siswa (40%) memiliki tingkat motivasi tinggi, 19 siswa (54,29%) memiliki tingkat motivasi sedang dan 2 siswa (5,71%) memiliki tingkat motivasi rendah. peningkatan rata-rata skor angket motivasi siswa dari angket motivasi awal sebesar 48,46 menjadi 57,20 pada siklus II dan terdapat peningkatan persentase tingkat motivasi kelas sebesar 8,74%.

4. Dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi program linear yakni pada siklus I nilai rata-rata kelas pada tes hasil belajar I mencapai 64,17 dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal 62,85% dan pada siklus II nilai rata-rata kelas pada tes hasil belajar II mencapai 72,61 dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal 88,57%
5. Dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa pada materi program linear di kelas X-PM SMK Negeri 1 Medan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada guru matematika disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *skooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran, untuk memacu motivasi belajar siswa
2. Kepada siswa disarankan untuk tetap aktif dalam kegiatan pembelajaran, agar seluruh potensi yang dimiliki semakin berkembang
3. Kepada peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi lain untuk penelitian selanjutnya.