

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) pada kelas VIII-7 SMP Negeri 4 Medan. Pada langkah memahami masalah meningkat sebanyak 8,44%, merencanakan pemecahan masalah meningkat sebanyak 25,54%, melaksanakan pemecahan masalah meningkat sebanyak 16,4%, dan memeriksa kembali meningkat sebanyak 16,94%.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkat dengan adanya perubahan yang dilakukan pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I semua langkah pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT. Namun siswa belum terbiasa dengan langkah-langkah tersebut sehingga saat bermain *games*, kondisi kelas kurang kondusif, dan siswa juga tergesa-gesa dalam mengerjakan soal demi mendapatkan skor tertinggi. Hal itu membuat siswa melupakan langkah-langkah pemecahan masalah dalam mengerjakan soal. Maka pada Siklus II diberikan penambahan langkah-langkah untuk mengatasi masalah-masalah pada Siklus I seperti memberikan skor tambahan untuk kelompok yang paling tertib selama pembelajaran berlangsung, juga memberikan pengertian kepada siswa untuk tidak tergesa-gesa dalam mengerjakan soal. Selain itu, peneliti juga berupaya agar siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya dengan cara berkeliling kelas dan membimbing kelompok untuk mengetahui siswa mana yang mengalami kesulitan lalu

mendatanginya dengan menjelaskan apa yang kurang dipahami siswa dengan menjawab pertanyaan siswa. LAS pada Siklus II dibuat lebih menarik dan operasional sehingga bisa menggiring siswa untuk lebih memahami pemecahan masalah matematika.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru Matematika
  - a. Pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada tahap membimbing kelompok belajar disarankan kepada guru agar lebih memperhatikan kelompok yang mengalami kesulitan namun jangan terfokus pada satu kelompok saja.
  - b. Dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* guru hendaknya dapat mengatur waktu saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak terjadinya kekurangan waktu.
  - c. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* hendaknya pembagian kelompok harus heterogen secara akademik.
  - d. Dalam menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* hendaknya guru memberikan skor tambahan untuk kelompok yang paling tertib agar kondisi kelas lebih kondusif.
2. Kepada Siswa
  - a. Pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* bertujuan untuk membimbing siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk memecahkan suatu masalah. Oleh sebab itu, ketika proses belajar berlangsung jangan ragu untuk memberikan ide penyelesaian, berdiskusi, dan berargumentasi dengan kelompok.

- b. Para siswa harus lebih disiplin dalam menggunakan waktu pada saat diskusi kelompok, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
3. Kepada peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai pertimbangan dalam menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi lain untuk penelitian selanjutnya dan memperhatikan kelemahan-kelemahan yang ada pada penelitian sehingga penelitian yang dilakukan semakin baik.

