

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran Kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) diperoleh rata-rata selisih pretest-posttest kemampuan pemecahan masalah sebesar 7,75 sedangkan hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* diperoleh rata-rata selisih pretest-posttest kemampuan pemecahan masalah sebesar 8,25.
2. Hasil uji hipotesis memberikan nilai $t_{hitung} = -0,2940$ dan $t_{tabel} = 1,990$ dengan $dk = 78$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga terlihat $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-0,2940 < 1,990$ yang berarti bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) tidak lebih baik untuk kemampuan pemecahan masalah matematika dari Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*
3. Paparan jawaban siswa yang diajarkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) tidak lebih tinggi untuk kemampuan pemecahan masalah matematika dari Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*. Hal ini dapat dilihat dari persentasi jawaban yang diperoleh pada kelas eksperimen 1 yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan kelas eksperimen 2 yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada soal nomor 1, 2, dan 3
4. Dalam proses pembelajarannya model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) adalah model pembelajaran yang membentuk siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 4 orang untuk masing – masing

anggota kelompok yang ditugaskan untuk bekerja sama, dan dalam hal ini siswa memiliki dua tanggung jawab yaitu: mereka belajar untuk dirinya sendiri dan mereka membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

5. Dalam proses pembelajarannya siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make match* dibentuk ke dalam 5 kelompok, 2 kelompok yang terpilih diberikan kartu soal dan jawaban, kemudian siswa di tugaskan untuk mencari pasangan pada masing – masing kartu mereka, sehingga dalam proses nya siswa di tuntut untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. sehingga siswa temotivasi dan antusias untuk menyelesaikan soal yang diberikan dengan cepat dan tepat karena harus menemukan pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan sehingga menjadikan suasana pembelajaran semakin dinamis.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. Kepada guru matematika dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) ataupun *Make a Match* sebagai salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
2. Kepada guru matematika dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) ataupun *Make a Match* sebagai model pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.
3. Kepada guru matematika yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif sebaiknya dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik – baiknya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
4. Kepada calon peneliti berikutnya agar mengadakan penelitian yang sama dengan materi ataupun tingkatan kelas yang berbeda.