

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Peningkatan dapat kita lihat dari siklus I ke siklus II. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini setelah dilakukan analisis data adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I banyaknya siswa yang memiliki presentase aktivitas  $\geq 70\%$  secara klasikal adalah 2 orang (6,67%) dari 30 siswa dan diakhir siklus II meningkat hingga mencapai 28 orang siswa (93,33%) yang memiliki presentase aktivitas  $\geq 70\%$ . Dari akhir siklus II diperoleh bahwa presentase aktivitas siswa telah memenuhi kriteria keaktifan klasikal yaitu  $\geq 75\%$  siswa memiliki presentase aktivitas  $\geq 70\%$ . Peningkatan aktivitas secara klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 21,67%.
2. Hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 3 Kutacane kelas VII-A tahun ajaran 2017/2018 dapat meningkat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan hasil belajar dapat kita lihat dari tes yang berbentuk uraian. Pada siklus I presentase hasil belajar siswa secara klasikal 66,67% dengan nilai rata-rata kelas 68,4. Diakhir siklus II hasil belajar siswa secara klasikal 90% dengan nilai rata-rata

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diajukan berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru matematika yang ingin meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan himpunan dapat menerapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti topik sejenis disarankan agar meneliti keefektifan penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan yang relevan lainnya.
3. Perangkat-perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) perlu dikembangkan.

