

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat kejenuhan belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dikategori sedang, hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* siswa dimana pada kelas eksperimen terdapat 27 siswa (75%) memiliki tingkat kejenuhan belajar matematika yang berada di kategori sedang dan sebanyak 9 siswa (25%) berada di kategori rendah. Pada kelas kontrol terdapat 21 siswa (58%) siswa memiliki tingkat kejenuhan belajar matematika yang berada di kategori sedang dan sebanyak 15 siswa (42%) berada di kategori rendah. Sedangkan, tingkat kejenuhan belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional berada di kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* siswa dimana pada kelas eksperimen terdapat 11 siswa (30%) siswa memiliki tingkat kejenuhan belajar matematika di kategori sedang dan 25 siswa (70%) siswa berada di kategori rendah. Pada kelas kontrol terdapat 18 siswa (50%) memiliki tingkat kejenuhan belajar matematika yang berada di kategori sedang dan 18 siswa (50%) berada di kategori rendah.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan sebesar 55,40 dan setelah diberi perlakuan menurun menjadi 40,95. Selain itu, ditinjau dari indikator kejenuhan belajar, presentase indikator tertinggi pada kelas eksperimen berasal dari indikator merasa tidak puas pada pekerjaan dan hasil yang dicapai oleh diri sendiri yaitu sebesar 63,33%. Namun setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, presentase indikator

tersebut menurun menjadi 36,38%. Selanjutnya, dilakukan uji kesamaan rata-rata data kejenuhan belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*), diperoleh bahwa $t_{hitung} = -3,704 < -t_{tabel} = -1,667$. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih kecil dibandingkan nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. Sehingga, guru matematika dapat menerapkan model pembelajaran ini dengan mempersiapkan materi, *games* serta waktu secara maksimal dan tepat agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi siswa untuk memahami tingkat kejenuhan belajar matematika yang ada pada dirinya sendiri serta mampu memotivasi diri untuk lebih giat belajar dengan melakukan hal-hal positif seperti membuat kelompok belajar bersama teman, belajar dengan tempat yang nyaman dan memperhatikan penjelasan dari guru saat melakukan proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan kembali penelitian terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa, maka penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dengan tempat dan materi yang berbeda.